

Alles über Computer- & Videospiele

Nr. 9 Aug./Sept. 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867

Das große Magazin für Computer & Videospiele

SPIEL DES MONATS

HEART OF CHINA



Mystik, Mädchen, Machenschaften

SUPER!

ASM-MICROWELLE:

Irre Games zu coolen Preisen

CDTV

Die heiße Nummer von Commodore

Bericht auf Seite 30!

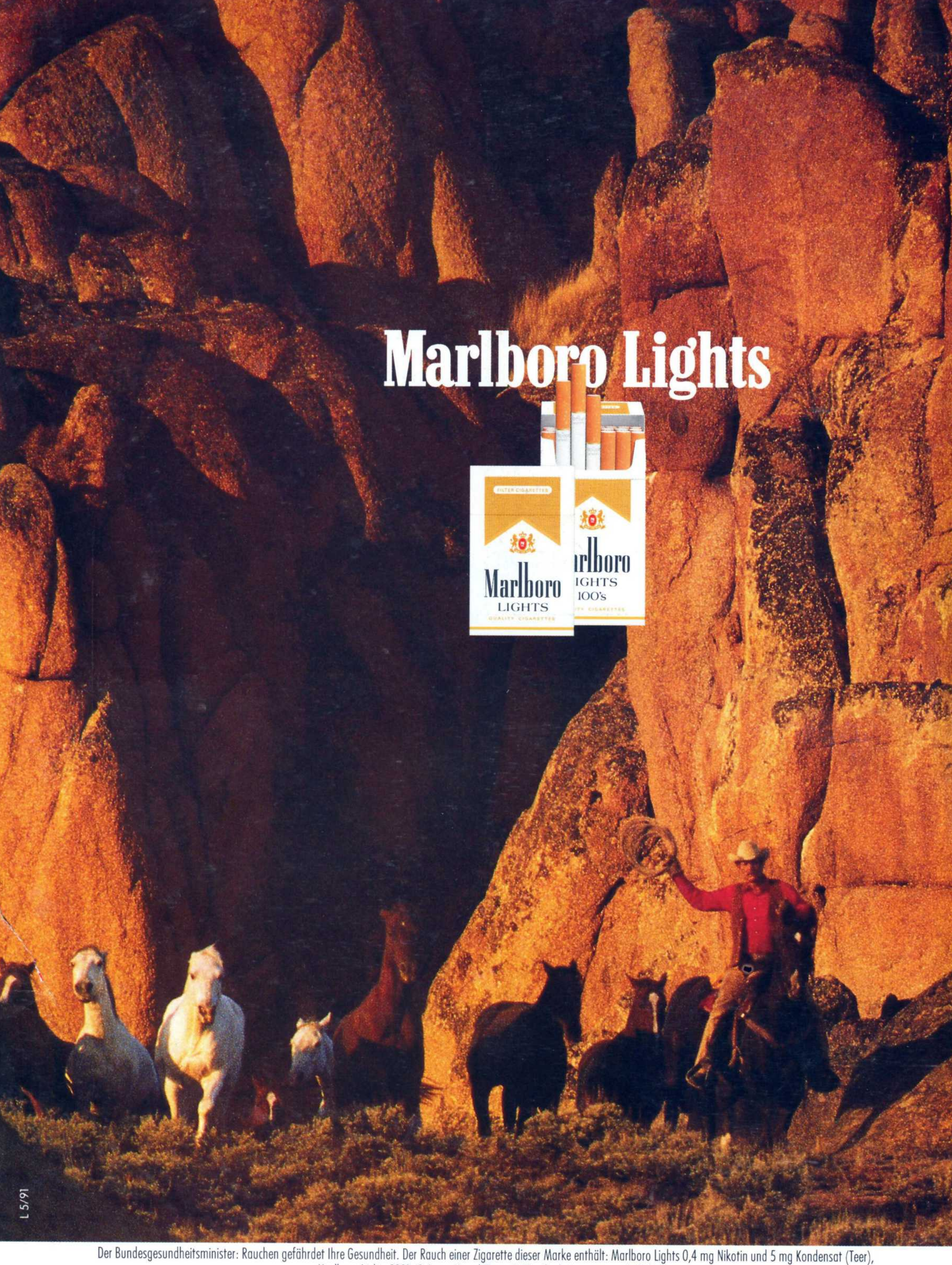
BTX

Tele-Software

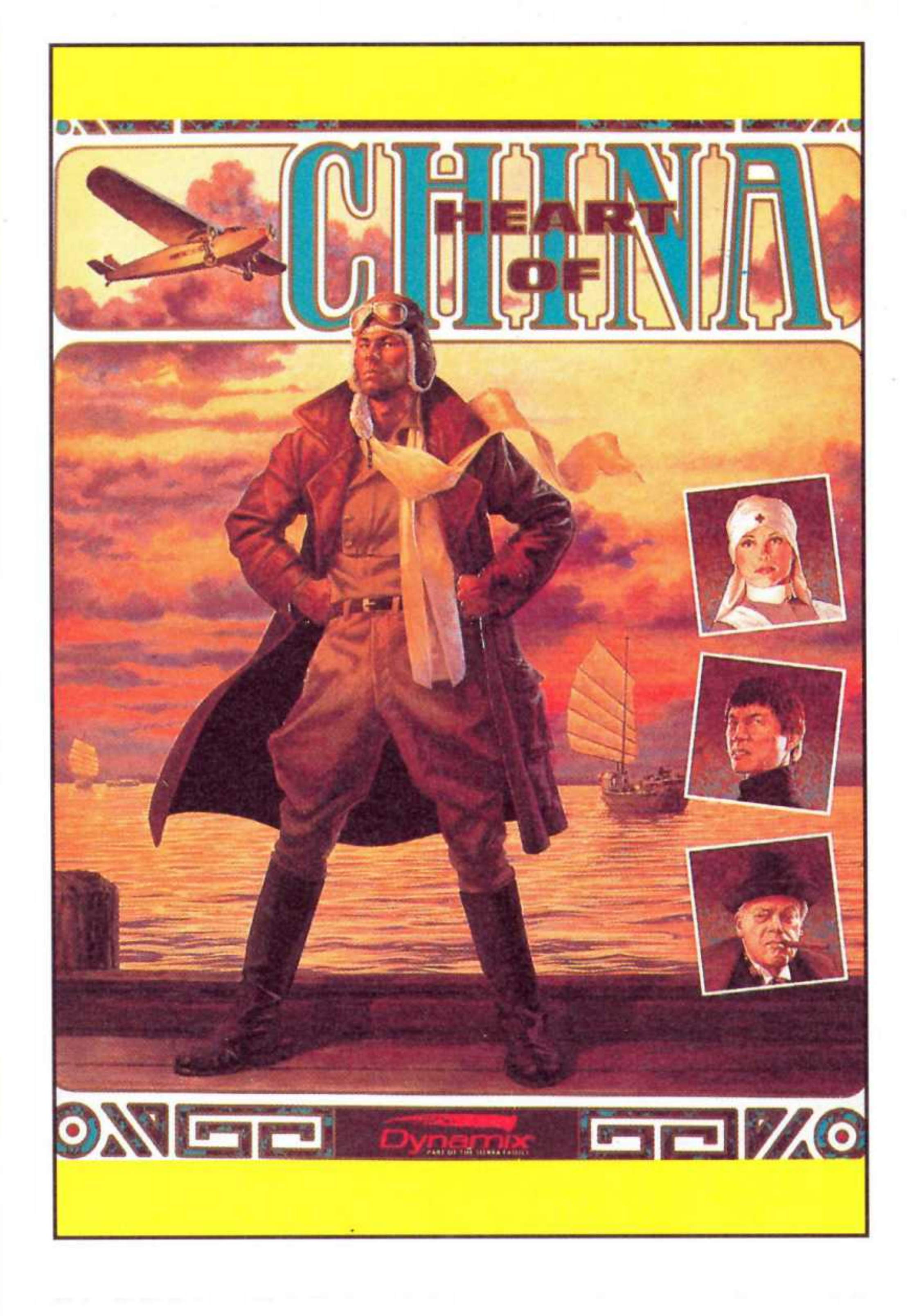
● was sie leistet, was sie kostet

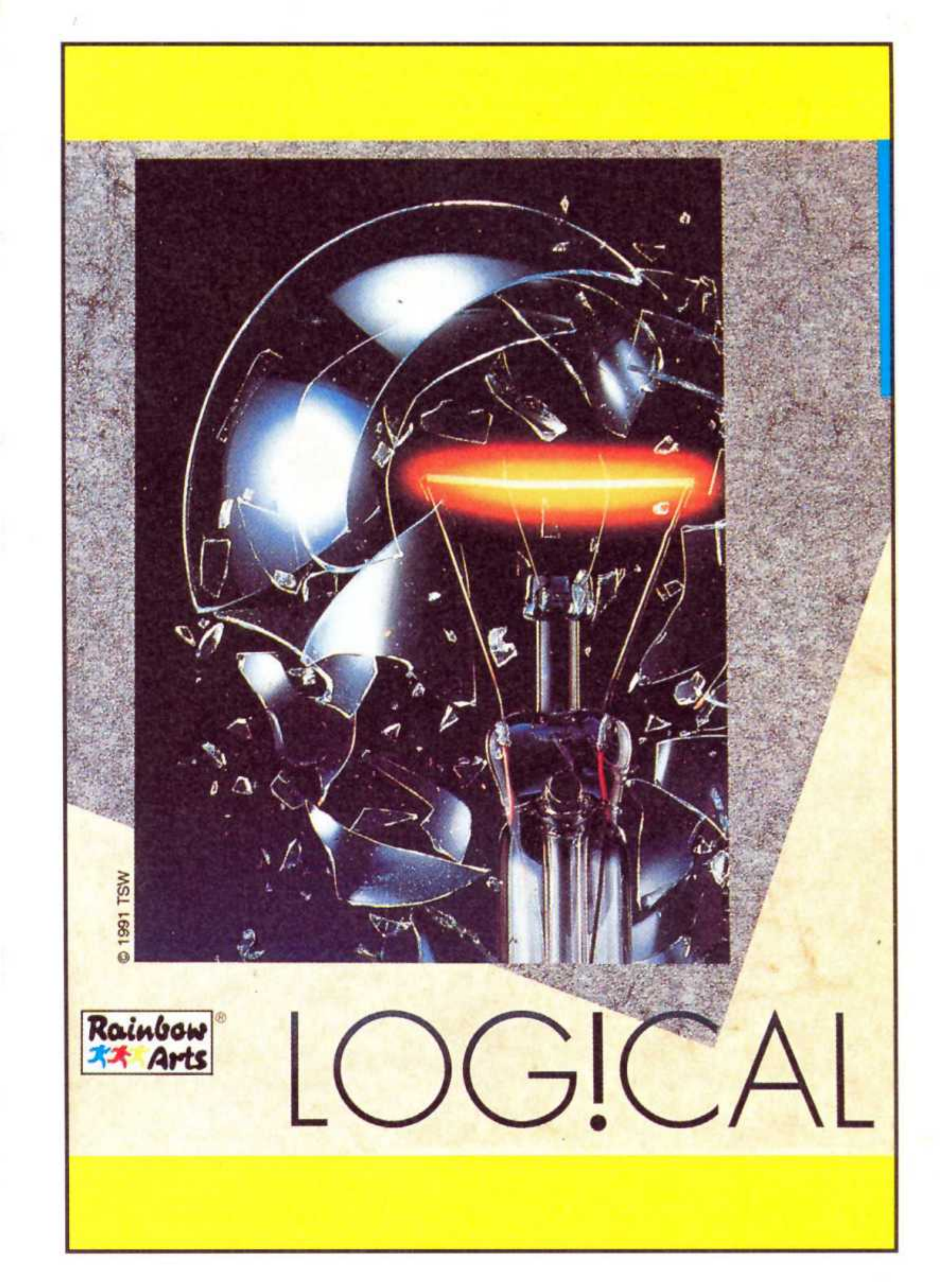
● ASM-HITLINE ●

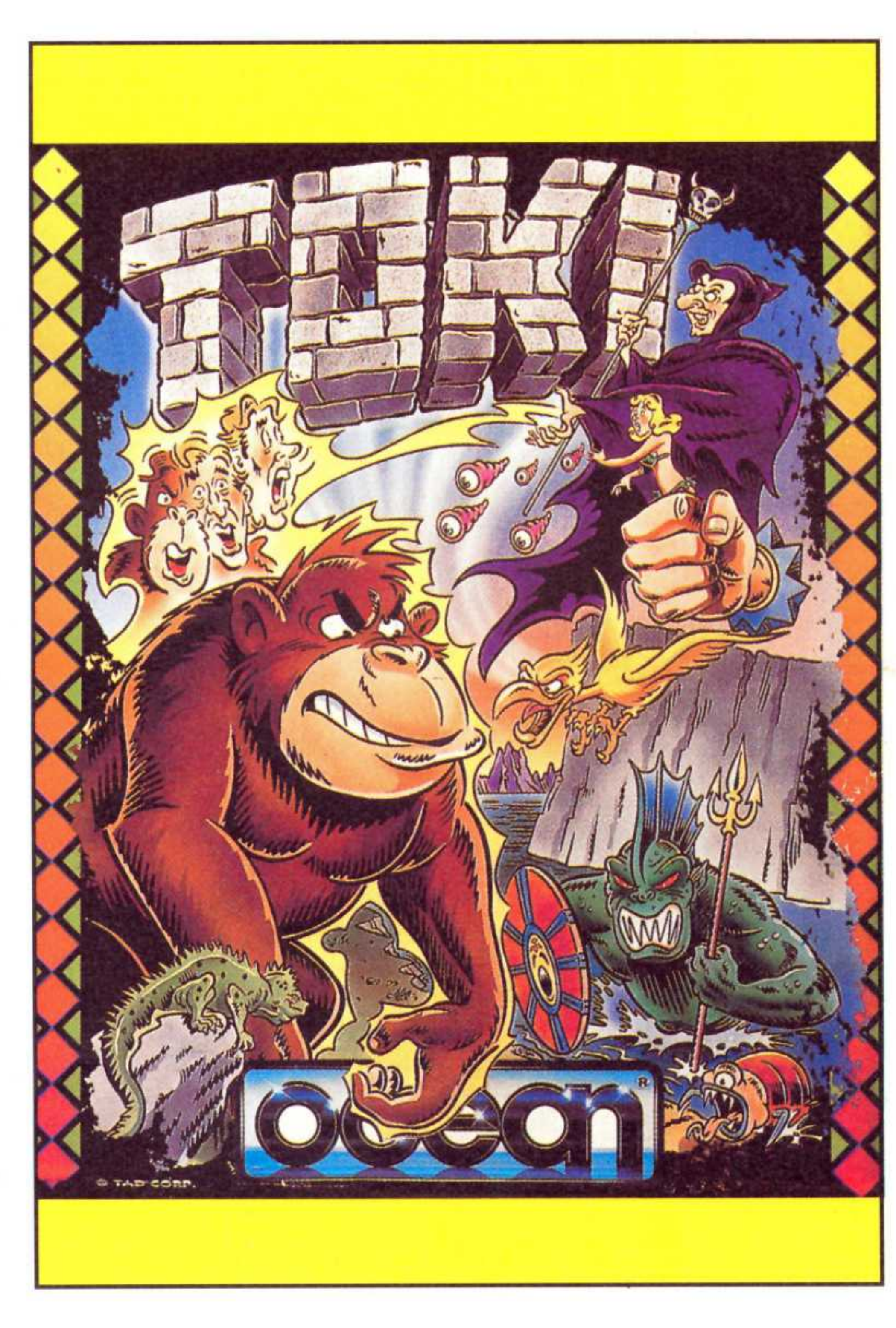
Media-Control plus Leser-Charts

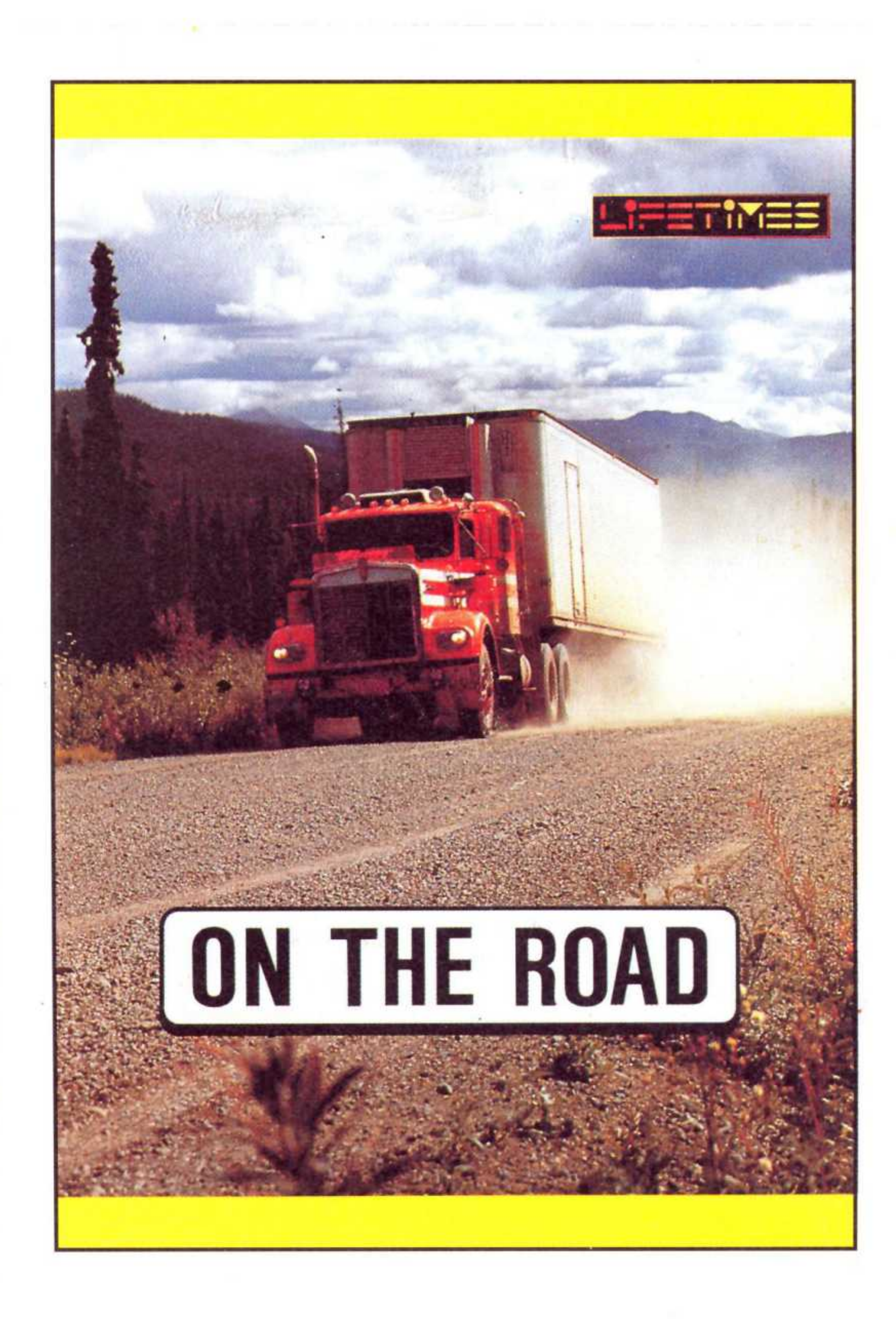


Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 7 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)


HEART OF CHINA
Dynamix


© 1991 TSW
Rainbow Arts
LOG!CAL


TOKI
ocean
© TAD CORP.


LIFETIMES
ON THE ROAD

LOGICAL

System: PC, Amiga, C-64, Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 70-80 Mark (PC/Amiga/ST), 40-50 Mark für C-64 (Cass./Disk)
Hersteller: Softgold/Rainbow Arts, Kaarst
Erstveröffentlichung: Juni 1991

Inhalt:
Logisches Denken, verbunden mit zielstrebigem, schnellem Handeln, verlangt das Geschicklichkeits-Spiel LOGICAL dem Spieler ab. Zunächst wird er mit 99 vorgegebenen, mehr oder minder schwierigen Leveln konfrontiert, die vornehmlich aus labyrinthartigen Anordnungen kreisrunder, drehbarer Kugellager bestehen. In jedes Kugellager sind vier paßgenaue "Kugelstellplätze" eingearbeitet - und die heißt es zu füllen:
Über Schienenstränge rollen in gleichmäßigen Abständen unterschiedlich eingefärbte Kugeln a.) ins Bild und b.) in die Aussparung des nächst verfügbaren Kugellagers. Ziel des Spaßes ist es, vier Kugeln gleicher Färbung durch geschicktes Anwenden der (grafisch vorgegebenen) Mechanik in einem der Lager unterzubringen, so daß jene dann unter beeindruckendem Knall explodieren. Da die kreisrunden Mechano-Teile oftmals hintereinandergeschaltet sind, wird manches Kugellager zeitweise zum Kugel-("zwischen-")lager...

Anmerkungen:
Der Spieler ist gefordert, nebst logischem Denkschema und schnellem, zielstrebigem Handeln im Laufe der Zeit eine rationelle Strategie zu entwickeln.

Besonderheiten:
Zeitvorgabe, weitere Level editierbar, AdLib-Soundeffekte bei PC-Version.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 7/91

HEART OF CHINA

System: IBM & Kompatible
Empf. VK-Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Dynamix, Washington, USA
Erstveröffentlichung: Juli 1991

Inhalt:
China, 1930. Krankenschwester Kate Lomax wird aus einem einsamen Bergdorf entführt. Der wutschnaubende Papa engagiert Pilot Lucky Masters, um sie zu befreien. Dem in Finanznot steckenden Abenteurer bleiben nur wenige Tage, um Kate zu befreien - und ihr Herz zu gewinnen. Die Atmosphäre ist geheimnisvoll-exotisch. Finstere Fernost-Mystik bestimmt das kriminell-romantische Geschehen. Während Lucky seine Schritte unternimmt, geht die Konspiration andernorts weiter. Solche Schlüsselszenen werden filmartig eingeblendet.

Anmerkungen:
HEART OF CHINA ist das zweite Grafikadventure von Sierra-Sprößling Dynamix. Wie beim Stammhaus wird viel mit gemaltem Hintergrund und digitalisierten und nachbearbeiteten Fotos gearbeitet. Die Wirkung ist auf VGA-ATs filmartig stimmungsvoll.

Besonderheiten:
Wie sein Vorgänger ist HEART OF CHINA konsequent auf Maussteuerung ausgelegt. Man kann zwar auch mit Joystick oder Tasten spielen. Vor allem die Tastensteuerung ist jedoch unbefriedigend langsam. Neu ist ein Wegweiser, der erscheint, wenn man einen möglichen Lösungsweg übersehen hat.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 8+9/91

ON THE ROAD

System: Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Expert Software, Recklinghausen
Erstveröffentlichung: Januar 1991

Inhalt:
Der Spieler übernimmt die Rolle eines Fuhrunternehmers, der in diesem international tätigen und hart geführten Geschäft eine kleine Spedition eröffnet und durch geschickte Firmengeschäfte zu einem der Großen in der Branche werden will. So leiht sich der Anfänger zunächst einige gebrauchte LKWs, übernimmt kleinere Aufträge und versucht den Gewinn in den Kauf von großen "Brummis" zu investieren. Die Fahrer können angehalten werden, weniger Pausen zu machen, schneller zu fahren; geschickte Bankgeschäfte sorgen ebenfalls für Zufluß von Kapital. Der gnadenlose Termindruck wird noch durch eine Reihe von Hemmnissen erhöht: Sabotage und Gerichtsverfahren sind im harten Konkurrenzkampf üblich.

Anmerkungen:
Die Grafik ist eher durchschnittlich, für das Spielgeschehen aber unbedeutend. Allerdings sind die Auswahlmenüs wenig komfortabel.

Besonderheiten:
Das Programm beachtet länderspezifische Besonderheiten: So muß z.B. das Nachtfahrverbot in Österreich strikt eingehalten werden.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 1/91

TOKI

System: Amiga, Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 70 - 80 Mark
Hersteller: Ocean, England
Erstveröffentlichung: Juni 1991

Inhalt:
Toki, ein gutgebauter, blonder Jüngling mit einer kraftstrotzenden Physis, läßt sich mit seiner Freundin Miho auf einen kleinen Dschungeltrip in die unerforschten Regionen des riesigen Tropenwaldes ein. Dort begegnen sie einem alten Zauberer, der die Eindringlinge nicht in seinem Herrschaftsgebiet haben will und deshalb die Freundin von Toki per Liane zu seiner Dschungel-Burg verschleppt.
Damit Toki seine Freundin nicht mehr finden kann, verwandelt der Zauberer den Helden in einen kleinen, gebückt schleichenden Affen. Diesen gilt es durch sechs verschiedene Levels zu geleiten, um Miho zu befreien, den Zauberer zu vernichten und um natürlich die ursprüngliche Gestalt Tokis wiederzuerlangen. Toki kann dabei durch das Aufsammeln bestimmter Bonusgegenstände seine Schußfähigkeit verbessern, zu seinem Schutz einen Baseball-Helm aufziehen oder mit einem Skateboard durch die Gegend brettern.

Anmerkungen:
Auf seiner Wanderung wird Toki mit den unterschiedlichsten Situationen und Gegnern konfrontiert, die nicht nur das akrobatische Geschick im klassischen Jump-and-Run-Stil fordern, sondern zugleich taktisches Können und gutes Timing verlangen. Bestimmte Stellen lassen sich nur durch häufiges Üben und Lernen meistern.
TOKI beruht auf einem Spielhallen-Spiel gleichen Namens.

Besonderheiten:
Um Rechenzeitprobleme mit den teilweise riesigen Sprites zu vermeiden, wurde der Bildschirmausschnitt bei beiden Rechnern um ein Drittel verkleinert. Grafik und Animation sind jedoch absolut identisch zur Automatenfassung.
Der Titelsound der ST-Fassung ist die Umsetzung eines alten C-64-Sounds, der von Martin Galway für "Red Ballet" (Spiel indiziert) komponiert wurde.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 6/91

Energie auftanken

Irgendwann muß auch mal der ASM-Redakteur seinen Akku wieder aufladen. Elfmal im Jahr präsentiert er Euch das Aktuellste aus dem Games-Bereich. Nach diesem irren Sommerheft gönnen wir Jungs und Mädels uns – natürlich nicht alle gleichzeitig – ein paar Tage Pause. Wo es uns hinzieht, verrate ich Euch nun:

Nachdem Eva sich von dem phantastischen HEART OF CHINA hat bezaubern lassen, wird unsere Rollenspiel- und Adventure-Spezialistin D&D (Drinidad und Dobago) genießen. A-Man entschloß sich für England (Cheap-Stow), während sich Uli seine Tonga-Dreams (TD) erfüllt. Klaus Trafford will auf die Osterinseln (er ist seiner Zeit halt immer voraus), und Manni sucht jetzt schon zum sechsten Male den Maltesischen Falken.

Mats hat von der Besteigung des Böddiger Berges genug, wird den Kilimandscharo erklimmen und seine Suaheli-Kenntnisse verbessern. Sandra hat noch nichts Konkretes vor, da sie bereits im Februar eine Reise zum „Golf vom VAG" angetreten hat.

Unser Freier (Mitarbeiter) Dirk hat sich Mini-Neapolis ausgesucht, während Michael weiter bei dem Studium der „Göttinnen" aufgehalten wird. Schließlich wird Cruiser nach Frankreich zu „Le-Baron" Rothschild zu fahren, um sich für seinen Chrysler neue Teile zu besorgen.



Manni bei der ersten Spurensuche auf dem Wege zum Maltesischen Falken. *Foto: M. Monroe*

Trotz dieser diversen Reisevorbereitungen haben wir Euch nicht vergessen. Den Reise-Proviant für Eure Urlaubsorte findet Ihr wiedereinmal in gewohnter Qualität just in diesem Heft, dessen Eddi Torriel Ihr gerade lest. Einige Leseranfragen in bezug auf ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL (Fußball-Game) erreichten die Redaktion. Es sei noch einmal daraufhingewiesen, daß sich neben der ASM-Aktion auch noch ein Teilnahme-Coupon in der Packung des Spiels befindet. So, und laßt Euch nicht weiter vom Lesen des Wesentlichen abhalten. Viel Spaß mit Sommer, Sonne und ASM wünscht Euch Euer alter Freund Manni Toastbrot. Macht's gut...

MANFRED KLEIMANN

MATHIAS NEUMANN

SPACE-RAT ©

OKAY STEVIE, ZEIT FÜR DEN TÄGLICHEN REPORT!

MACH MAL 'NE MELDUNG – WIE SIEHT'S DA UNTEN AUS?

KRK ... WIE MAN'S NIMMT! ZUR ZEIT BIN ICH GERADE VON EINGEBORENEN UMZINGELT!

WAAS?! WARTE, ICH HOL DICH DA SOFORT RAUS!

NEE, LASS MAL, ICH HAB DIE LAGE VOLL IM GRIFF!

C.32

MATHIAS NEUMANN '91

INHALT



Bewertung von 0–12 Pkt.

ACTION



Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung

Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

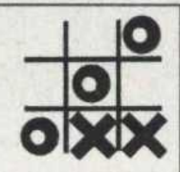
SPORT



Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung

Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE



Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung

„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
„Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN



Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung

„Grafik" und „Sound" (siehe oben!). „Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?



Spiel des Monats:

Höchster Adventure-Genuß, mit Action-Sequenzen verfeinert. Ein stimmungsvolles Drama im China der Dreißiger Jahre!



ACTION



ADVENTURES



SIMULATION



SPORT



STRATEGIE

KONSOLEN

INHALT



GAME BOY-CORNER



EDUCATION

IM BLICKPUNKT

TOOLS

KONVERTIERUNGEN

REPORTAGEN

RUBRIKEN



Ein Riesenabenteuer?

SONSTIGES

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Preis/Leistung



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant. Das „Preis/Leistung"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW



Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, erkennt Ihr, daß es sich um ein sogenanntes „Preview" handelt; eine zu 99 % fertige Version, die bereits bevorurteilt werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck". Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Text" folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.



HEART OF CHINA

System: IBM-AT (640 KByte, VGA- und EGA-Versionen, Festplatte, Soundkarten, Maus oder Joystick zu empfehlen), **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Dynamix/ Sierra, Kalifornien, USA, **Muster von: Hersteller/ Leisuresoft,** 4703 Bönen.

HEART OF CHI

SPIEL DES MONATS



Kein(e) Land(ung) in Sicht



Action-Sequenzen sind angesagt.

Das Ergebnis war wieder einmal knapp. Beide Parteien verschanzten sich hinter ihren Rechnern und bewarfen sich mit Wortfetzen wie „Spielbarkeit", „Grafik" oder „tolle Steuerung". Hin und her wogte der Kampf um das Spiel des Monats, dann mußte sich der *Golden Axe Warrior* in den Konsolenteil zurückziehen.

Heart of China machte als Allrounder mit höchstem Begeisterungsfaktor das Rennen. Adventure-Fans, die sowohl einen AT als auch ein Sega Master besitzen, können sich auf beide Programme freuen.

Unser Lieblingsspiel im August ist zunächst für den PC erschienen. *Sierra*-Tochter Dynamix ließ ihrem Star-Erzähler *Jeff Tunnell* freie Bahn. Nach dem düsteren SF-Szenario des *Rise of the Dragon* tobt sich Tunnell jetzt im China der Dreißiger Jahre aus. Er entrollt eine bildgewaltige Liebes-, Krimi- und Abenteuergeschichte, die wohl nur den Hartgesottensten ungerührt läßt.

Industriellentochter Kate Lomax entgeht einem langweiligen Leben in Luxus. Sie wird Krankenschwester, geht nach Zentralchina und versucht dort, moderne medizinische Erkenntnisse zu verbreiten. Papa schmollt, droht, sie zu enterben. Doch plötzlich ändert sich alles: Kate wird entführt. E. A. Lomax III setzt alle Hebel in Bewegung, um sie wiederzufinden. Genauer gesagt: Er beauftragt Lucky Masters, Pilot einer kleinen Privatfluglinie, Kate heil zurückzubringen. Der Haken: Mit jedem Tag, der verstreicht,

»Genial bei Indy abgeguckt: HEART OF CHINA steckt voller Action, Witz und Romantik. Für jeden Adventurefreund ist etwas dabei!«

OF
NA



Lucky will das Herz von China zum Schmelzen bringen.

schrumpft Luckys Prämie. Die braucht er aber dringend, um sein kleines Unternehmen zu retten.

Luckys Weg führt per Orientexpreß quer durch Asien und Europa. Zuweilen fliegt er auch über den Kontinent. Die Route wird dann nach bester *Indiana Jones*-Manier auf einer Landkarte eingeblendet. Actionsequenzen auf dem fahrenden Zug oder in einem Panzer lockern das Grafikadventure gekonnt auf. Dynamix hat sich nicht nur mit den schönen Hintergrundgrafiken und Porträts Mühe gegeben, sondern Personen gefilmt und deren Bilder nachbearbeitet.

Wie der Vorgänger, ist das chinesische Drama auf Maussteuerung eingestellt. Per rechtem Mausklick betrachtet man seine Umgebung, der linke leitet Handlungen ein. Fernab von Luckys Ermittlungen entfalten sich andere Kapitel des Dramas. Gnadenlos läuft die Zeit ab. Manche wichtigen Ereignisse werden in kurzen Zwischenfilmen gezeigt. Habt Ihr einen Handlungsstrang übersehen, der zum Lösen des Adventures nötig ist, erscheint ein Wegweiser. Wo Ihr allerdings den Holzweg betreten habt und wie Ihr ihn verlassen könnt, wird nicht angezeigt. Neu ist auch der Gradmesser der Romanze zwischen Kate und Lucky. Ob Ihr am Ende den eiskalten Millionär zum Schwiegervater bekommt?



Uns lag die 256-Farben-Version vor. Bis zur Drucklegung dürfte auch die EGA-Fassung im Handel sein. Die hübsch aufgemachte Packung im *Sierra*-Standard-Format enthält außer den sieben 5 1/4"-Disketten eine ausführliche, reich bebilderte Anleitung und einen Führer durch asiatische Orte, Gepflogenheiten und Persönlichkeiten. Die zahlreichen Tips sollte man sich gut merken. Kleider machen nicht nur in Europa Leute, und Li Deng scheint ein dubioser Drahtzieher zu sein. Alle Charaktere haben eine interessante Vergangenheit. Alleine der Ninja Zhao Chi lohnte ein eigenes Abenteuer...

Heart of China spricht dank seiner erstklassigen Ausführung und einfachen Benutzerführung jeden an, der wilde Abenteuer liebt. Voraussetzung ist allerdings ein AT mit Festplatte und, nach Möglichkeit, einer Maus. Um die gekonnten Musikstücke und Geräusche wirken zu lassen, bedarf es einer Soundkarte. Ad Lib, Roland und der Soundblaster werden unterstützt.

Abgebrühten Kennern mag die Lösung zu einfach sein, doch alle anderen werden ihre helle Freude haben: Selten vereinte ein Adventure die Redaktion so einträchtig vor dem Bildschirm. Dynamix' Jüngstes ist ideal zum Eingewöhnen und Süchtigwerden! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (VGA, 256 Farben)	**10**
Steuerung	**10**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**

»PRIMA«

... zusammengestellt von Eva Hoogh

NEWS

Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns die ersten Fotos von **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge.** *Wir wollen sie Euch nicht vorenthalten! Im Nachfolger zu Monkey Island lebt Geisterpirat Le Chuck wieder auf. Neue Inseln und Rätsel führen Held Guybrush zu einem Schatz, der ihm hilft, den Bösewicht endgültig unschädlich zu machen. Drei Schwierigkeitsstufen und eine geballte Ladung Humor lassen auf endlosen Spielspaß hoffen.* ■ **Infogrames Fantasia** *für das Sega Master System macht Fortschritte. Mikkey Mouse wird auf seiner Hüpftour von klassischen Musikstükken begleitet. Ein eher besinnliches Spiel? Wir werden sehen...* ● *Jetzt ist es soweit.* **Electronic Arts' Star Performers** *werden von* **Leisuresoft** *nach Deutschland eingeführt. Für knapp 40 Mark gibt es ab sofort die Actiontitel* **Flood** *und* **Projectyle** *(Amiga, ST), den Science-Fiction-Klassiker* **Starflight** *(PC, 16-Bitter und C 64) und das Krimi-Adventure* **Hound of Shadow** *(gleiche Systeme). Zweimal Sport bieten* **Budokan** *(Amiga, PC) und* **Ferrari Formula I** *(16-Bitter und PC). Im Angebot ist auch noch der Strategiestreich* **Power Monger** *(gleiche Systeme).* ● **Loriciel** *hofft, den niedlichen Action-Renner* **Superskweek** *bis zum Oktober für das Lynx fertigzustellen. Außerdem in Vorbereitung: Das Action-Adventure* **Golden Eagle II** *und Roboterepos* **Thunder Burner.** *Beide erscheinen für PC und 16-Bitter und vereinen Fantasy mit Science-Fiction-Elementen. Thunder Burner ist ein fahr- und flugtauglicher kleiner Kampfroboter, der 36 Landschaftsabschnitte von Gegnern zu säubern hat. Im Goldenen Adler müßt Ihr das Rätsel um den Unhold Nmanhur lösen und dabei seine Schergen aus dem Weg räumen.* ■ **Syniax** *ist eine Diskettenzeitschrift für* **Rollenspiele** *und* **Adventures,** *kommt aus England und ist im Atari ST- und Amiga-Format erhältlich.*

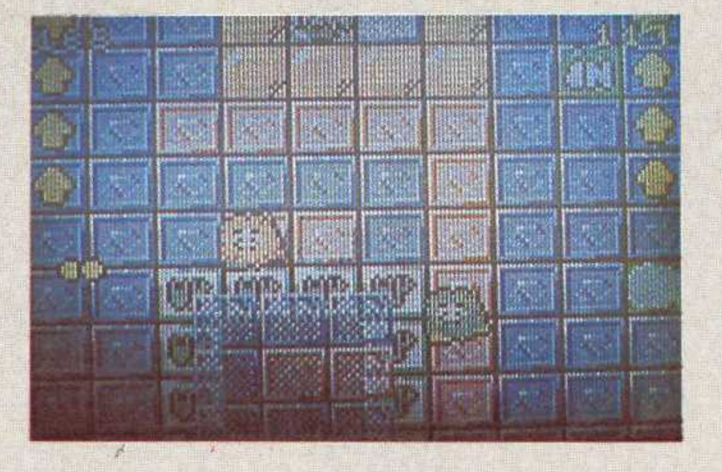


MONKEY ISLAND 2 ▲▲ (PC)

▲ *FANTASIA (Sega Muster)*



▲



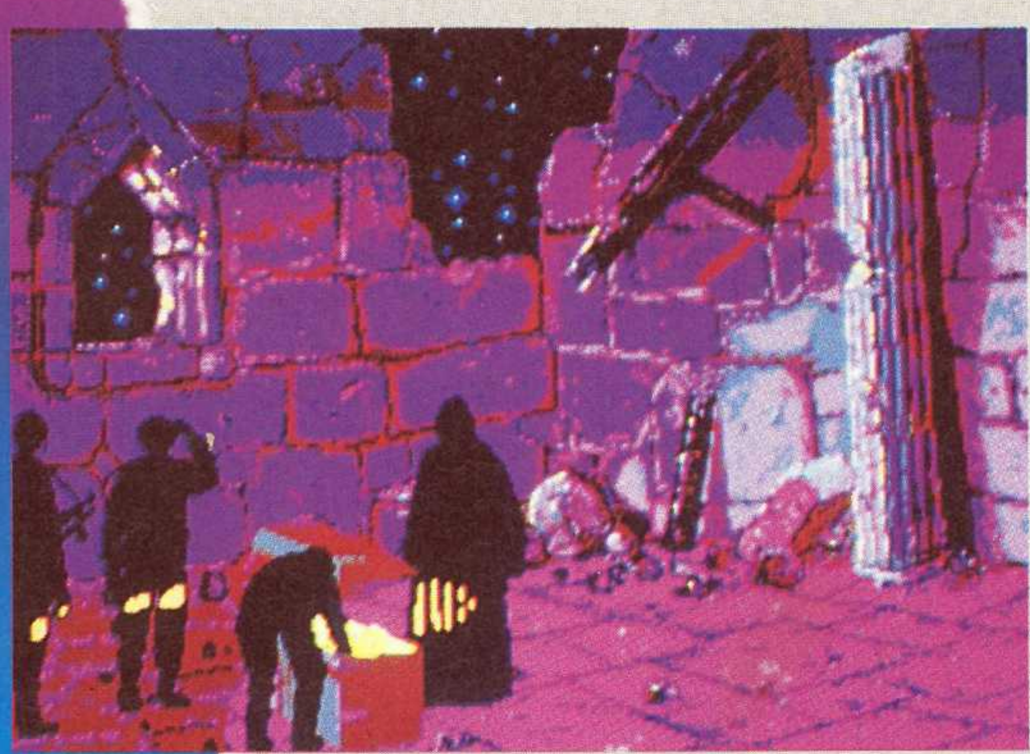
SUPER-SKWEEK (Lynx) ▶

Ausgespielt!

Nach „Big Business" nun „No Business"? Der Gütersloher Software-Hersteller **micro-partner** hat, wie der Redaktion noch kurz vor Drucklegung aus amtlicher Quelle bekannt wurde, bereits im Juni 1991 die Eröffnung des Konkursverfahrens beantragt. Das Aus? Jedenfalls scheint's still zu werden um den Hersteller, der sich in der Vergangenheit neben *Big Business* mit solch' erfolgreichen Produkten wie *Dino Wars* oder *Second World,* alle unter dem hauseigenen Label *Magic Bytes* erschienen, international Rang und Namen gemacht hatte.

Noch in diesem Jahr soll die Zwei-Monats-„Zeitschrift" auch auf dem PC starten. Jede Ausgabe beinhaltet Tests, Lösungshilfen, ein Verzeichnis aller einschlägigen kommerziellen und Public Domain-Spiele. Die ST-Ausgabe bringt sogar Bildschirmfotos von Spielen! Ein reger Austausch mit den Lesern ist erwünscht. Interessierte wenden sich an SynTax, 9 Warwick Road, Sidcup, Kent DA 14-6LJ. England. ■ **Lankhor** *langt zu: Ein Grafikadventure ist für 16-Bitter und PC in Vorbereitung.*

Die Schwarze Sekte *spielt in düsteren Tälern des Erzgebirges. Das Dorf Isidor hat vom Zauberer Honoris, den es einst zu Hilfe rief, ein Zauberbuch bekommen. Das schützt den kleinen Ort vor Bösem, wird aber eines Tages unter grausigen Begleitumständen gestohlen. Der mystische Krimi nimmt mausgesteuert und mit herrlicher Grafik versehen seinen Lauf... Mehr gibt es hoffentlich schon in der nächsten ASM zu berichten!*



▲ *GOLDEN EAGLE II (ST)*

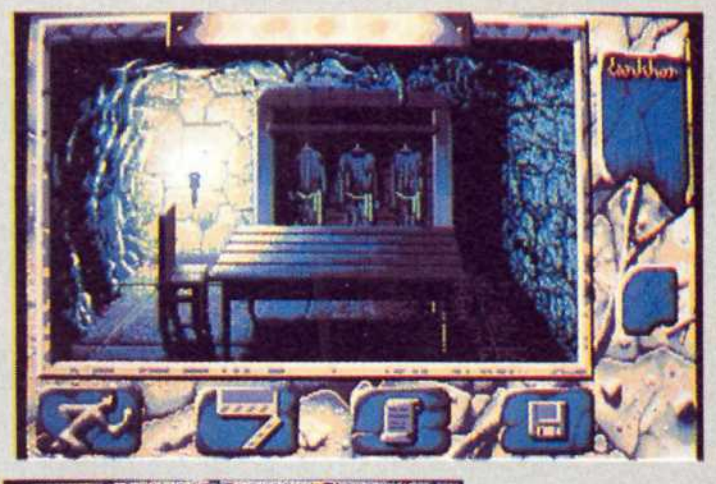




▲ SPEEDBALL 2 (C64)



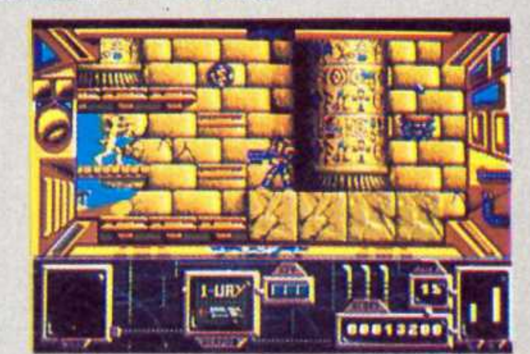
MIGHT & MAGIC III (PC) ▲ ►





▲ DIE SCHWARZE SEKTE (ST)

● *Endlich nimmt es Gestalt an:* **Might and Magic II** *müßte rechtzeitig vor Anbruch der Wintersaison in den Läden sein. Die Grafiker von* **New World Computing** *haben sich auf dem PC regelrecht austoben dürfen. So scheinen manche Orte und Figuren des Rollenspiels direkt einer Magritte-Ausstellung entsprungen zu sein. Die Kalifornier versprechen außer abgefahrener Grafik massenhaft Extras, verbesserte Steuerung und völlig neue Handlungsstränge. Fantasyfreunde sollten sich den November schon einmal vormerken . . .*



▲ ZONE WARRIOR (ST)

● **Mirrorsoft** *setzt* **Speedball 2** *auf den C 64 um und bereitet Zusatzdisketten für* **Cadaver**, *genannt* **The Payoff**, *vor. Derweil strebt* **Electronic Arts' Zone Warrior** *seiner Vollendung entgegen.*
● *In letzter Minute ein Tip zum Adventure* **Antares**. *Keine Probleme mit dem Ma- terialcontainer bekommt, wer mit dem Dateimonitor die Datei EA (oder EB bzw. EC) im Verzeichnis EQ auf Diskette 2 ändert. Das 374. Byte von HEX 00 wird zu HEX 14. Voraussetzung: Die gespeicherten Mannschaften dürfen noch keinen Container besitzen.* ■

Im Juli verpaßt?

Macht nichts. Hier ist unser Wertungsschlüssel noch einmal. Damit Ihr die Testergebnisse noch schneller überblicken könnt, haben wir die Schlußkästchen erweitert. Ab sofort gibt's einen abschließenden Kommentar zur Spielqualität. Sechs Abstufungen sagen Euch blitzschnell, was die Titel taugen. Wie das im Einzelnen aussieht, und welche Spiele bei uns im Moment am beliebtesten sind, erfahrt Ihr unten.

Von 0 bis 12 reicht unsere Wertungsskala, je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielekategorie hat ihre eigenen Kriterien. Sie sind auf den beiden Inhaltsseiten aufgeführt. Allen Kategorien gemeinsam ist die „Endnote", das Preis-/Leistungsverhältnis. Die Note 12 bedeutet schlichtweg perfekt und taucht dementsprechend selten auf.

Ab einem Preis-/Leistungsverhältnis von 10, mit hohen Noten in den einzelnen Kriterien, wird der ASM-Hitstern verliehen. Nur fantastische Spiele, an denen auch technisch gar nichts zu bemängeln ist, bekommen dagegen das ehrenvolle Mega-Hit-Prädikat.

Begeistert uns ein Spiel dermaßen, daß wir es Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Urteil schlicht: **GENIAL.** Dieses Teil muß man haben.

PRIMA sind Hits oder Fast-Hits – gute Spiele, die man unbedingt anschauen sollte.

Schwieriger wird's beim Urteil **BRAUCHBAR.** Im Programm steckt meist eine gute Idee, die Umsetzung ist allerdings durchschnittlich. Solide, ohne Höhenflüge, aber für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

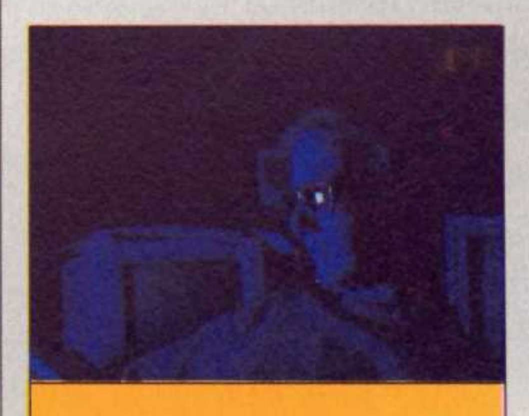
Nun geht es rapide bergab. Ein geht es rapide bergab. Ein **DÜRFTIGes** Programm bietet Magerkost. Noch ist die Schwelle zum Neuformatieren aber nicht überschritten.

PEINLICH spricht eigentlich für sich. Ein Ausrutscher des Herstellers, um den man einen weiten Bogen machen sollte.

Der absolute Tiefpunkt: **MIES.** Grausam, schlimmer geht's nicht. Hände weg, wir haben Euch gewarnt! Das mieseste Machwerk jeder ASM wird natürlich weiterhin zum Flop des Monats gekürt. ■

ev

Was wird bei uns zur Zeit hoch gehandelt? Zwei alte Hasen griffen in ihre Schatzkiste:



ULI:
1. M.U.L.E. (C 64)
2. Gradius III (Super Famicom)
3. Monster Business (Amiga)
4. Xevious PC Engine)
5. Super Star Soldier (PC Engine)



MANFRED:
1. Switchblade II (Amiga)
2. Sim Earth (PC)
3. Chip's Challenge (Lynx)
4. Manchester United Europe (Amiga)
5. Glücksrad (PC)



FÜNF WEITERE MEGA-TITEL VON ELECTRONIC ARTS, DIE IHRE GRAUEN ZELLEN GARANTIERT AUF TRAB BRINGE

Melden Sie sich noch heute für eine Gebirntransplatation an.

Oder versuchen Sie Ihr Glück mit all den anderen Spielern, die es nicht abwarten können, ihre geistige Gesundheit mit den neuesten MegaDrive-Erscheinungen der Electronic Arts aufs Spiel zu setzen.

Da ist zunächst einmal "Blockout"™, das schneliste, verrückteste, nervenaufreibendste 3D-Strategie-Puzzle, vor dem sich Einstein weinend zurück in den Kindergarten flüchten würde.

Oder "Centurion"™: Sie im Alleingang gegen die bekannte Welt. Sie können von Glück sagen, daß wir uns bei den Alten Römern befinden, zu einer Zeit, als der größte Teil der Welt noch vollkommen unbekannt war. Trotzdem müssen Sie es mit den Galliern und den Barbaten aufnehmen, ganz zu schweigen von den Kräften, die eigentlich auf Ihrer Seite sein sollten - zu Land, zu See und auf dem Streitwagen.

Im "Faery Tale Adventure"™ genügt es einfach nicht, im Kampf gegen den Bösen Zauberer ein einzelner Mensch zu sein. Deshalb können Sie drei ganze Brüder auf einmal verkörpern und Ihre Mehrfachfeinde in einem Echtzeitkampf zu Strecke bringen.

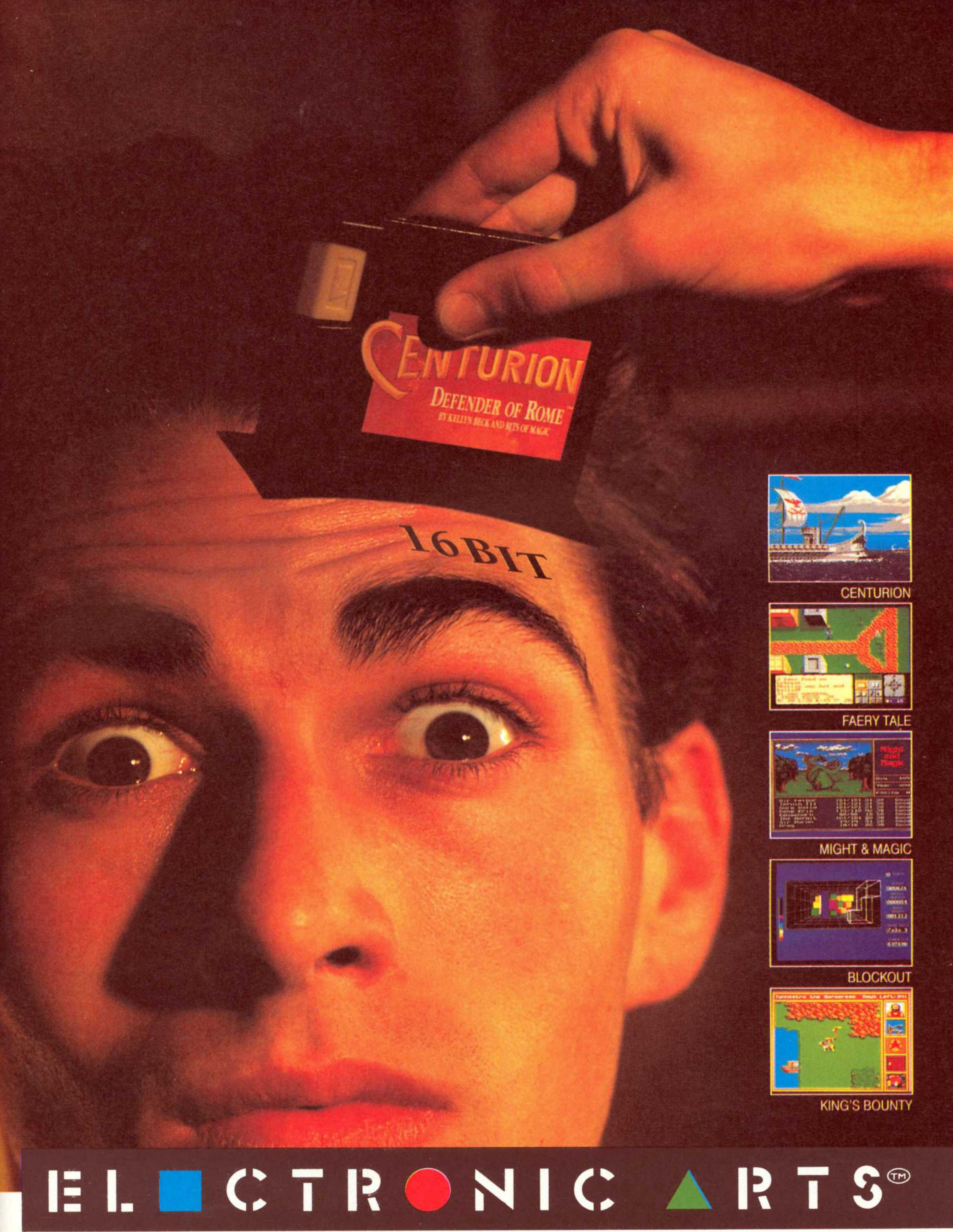
In "Might & Magic - Gates to another World" (Macht und Magie - Tor zu einer anderen Welt) können Sie acht Rollen gleichzeitig verkörpern und sich auf 100 hartgesottenen Missionen zur Rettung der Welt Cron (World of Cron) an 96 Zaubern vorbeikämpfen.

In "King's Bounty"™ sind Sie dann wieder eine einzige Person. Dafür müssen Sie vier Kontinente durchqueren und hunderte von Schlachten gegen 25 bösartige Fantasiewesen schlagen, ehe Sie den Zepter der Ordnung (Sceptre of Order) für sich beanspruchen können.

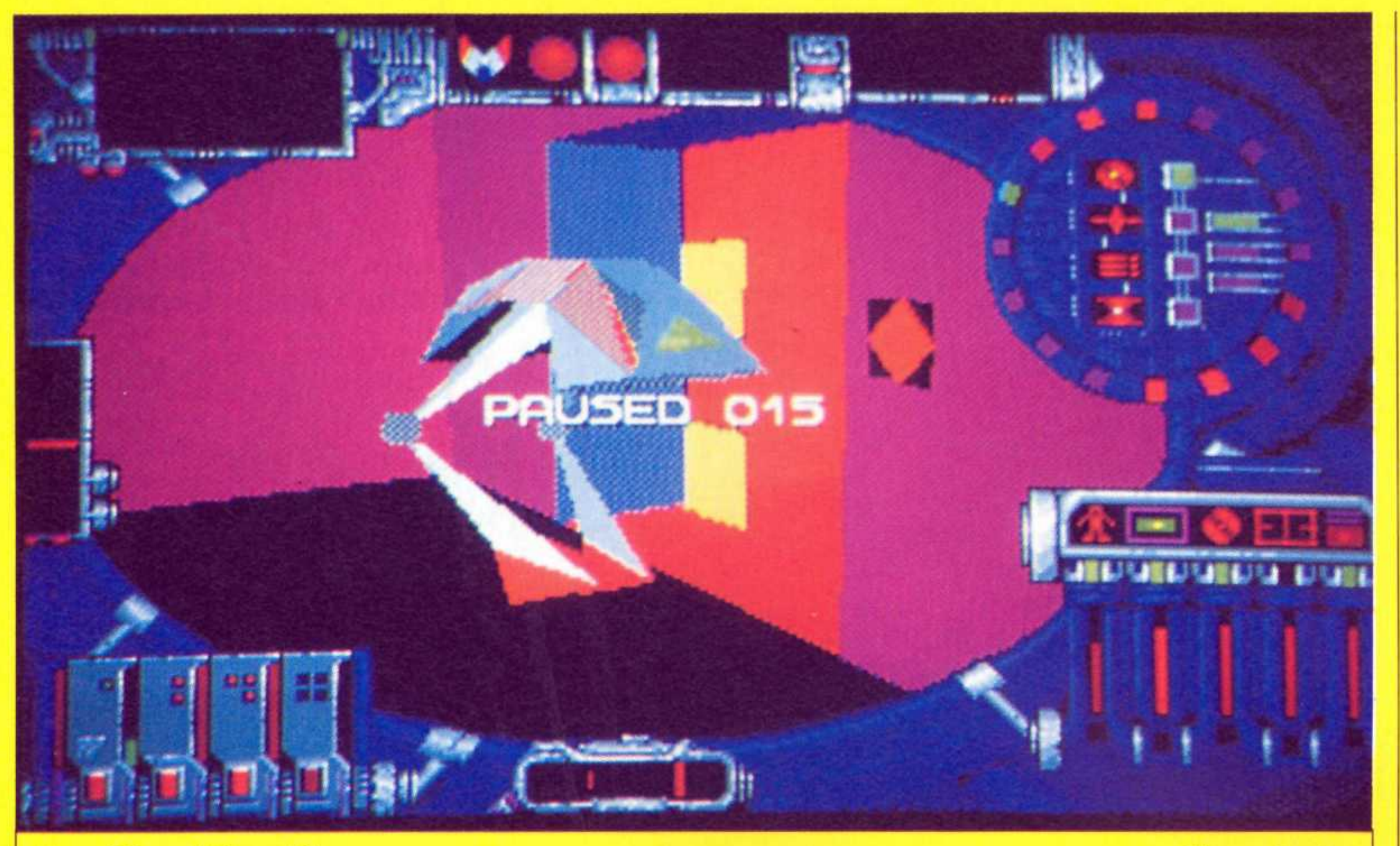
Stellen Sie sich der Herausforderung noch heute und probieren Sie schon mal eine Zwangsjacke in Ihrer Größe.







CENTURION
DEFENDER OF ROME
BY KELLYN BECK AND BITS OF MAGIC
16 BIT
CENTURION
FAERY TALE
MIGHT & MAGIC
BLOCKOUT
KING'S BOUNTY
ELECTRONIC ARTS™



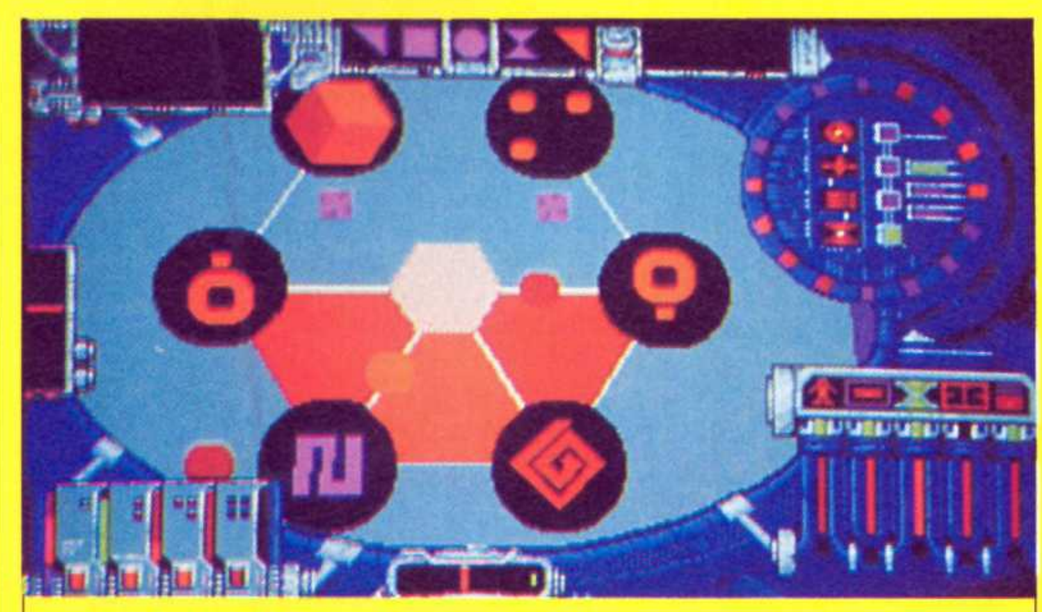
Star Wars läßt grüßen. *Foto: Amiga*

EIN FALL FÜR SABOTEURE



CYBERCON III

System: Amiga , Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** U.S.Gold, **Muster von:** Hersteller.

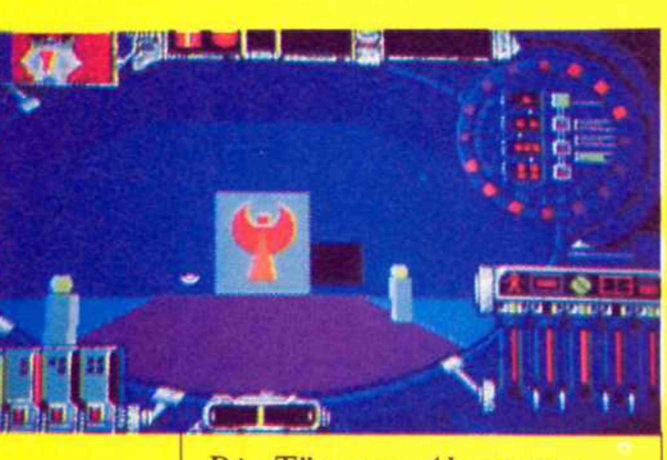


Die Karte des Cybercon-Komplexes. *Foto: ST*

CYBERCON III. Ein Name, der für Frieden und Sicherheit stehen sollte, doch irgendwie war alles anders gekommen. Die Menschen hatten den Großrechner gebaut, um einen fürchterlichen Krieg zu beenden. Anfangs funkionierte es auch ganz gut, doch plötzlich sah Cybercon in der gesamten Menschheit einen Feind, den es bedingungslos zu vernichten galt. Tod und Verwüstung kamen über die Überlebenden des großen Krieges und sie hätten keine Chance mehr, wenn nicht ..... Ja, wenn nicht ein Spieler CYBERCON III gekauft hätte und versuchen würde, die Situation zu retten.

Eure Aufgabe ist nun, mit einem Panzeranzug und spärlicher Bewaffnung in den unter einem Berg liegenden Cybercon-Komplex einzudringen und den Computer zu vernichten. Erschwert wird dieses Vorhaben durch ein paar hundert unterschiedliche Roboter, sowie einige Rätsel. Zudem ist der Komplex ca. 400 Räume groß und über mehrere Etagen verteilt, womit für langfristige Motivation gesorgt ist.

Der Spieler verfolgt das Geschehen durch die Helmscheibe seines Panzeranzuges. Sämtliche Anzeigen sind um das Sichtfeld angeordnet. Gesteuert wird mit Joystick und Tastatur. Die Handhabung des Anzuges ist sehr komplex und benötigt einige Einarbeitungszeit.



Die Tür zum Abenteuer.
Foto: Amiga

Kommen wir zur technischen Seite des Spieles. Grafik und Animation sind zufriedenstellend. Besonders gut gelungen ist die Animation des Walker-Robots. Das Ding wirkt wirklich bedrohlich! Andere Roboter sehen jedoch eher wie schwebende Kühlschränke aus. Der Sound hingegen kann nicht überzeugen. Als Titelmelodie (?) muß ein elektronischer Geräuschbrei herhalten, den man sonst nur beim Einstellen des Radios oder beim Absturz der Soundschleife hört. Ansonsten sind nur wenige Effekte zu hören.

Übel aufgefallen ist der Kopierschutz. Im Prinzip habe ich nichts gegen Code-Scheiben, immer noch besser als ein wildes Fremdformat auf der Diskette, Marke „Laufwerkstod". Aber warum, zum Henker, muß die Schrift auf der Scheibe glänzend Schwarz auf Mattschwarz gedruckt sein? Hatten die Kopierschützer bei U.S Gold wieder ihren witzigen Tag, oder was? Die deutsche Anleitung hingegen gefällt. Der Spieler wird durch viel Hintergrundinformation gut auf das Geschehen eingestimmt.

Fassen wir zusammen: Cybercon III ist ein Spiel für Leute, die gerne wochenlang Gebäude erforschen, Rätsel lösen und Karten zeichnen. Andererseits sind auch schnelle Reaktionen in den Gefechten, die recht häufig stattfinden, gefragt. Kein Hit, aber guter Durchschnitt. Anschauen vor dem Kauf ist zu empfehlen. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Rache für Italien!

ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL

System: Amiga, Atari ST, PC. (mind. 12 MHz, CGA, EGA, Roland-Soundkarte wird unterstützt), C-64 (alle getestet), **empf. VK-Preis:** 8-Bit ca. 50 DM, 16-Bit ca. 80 DM, **Hersteller:** Grandslam, England, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn, Grandslam.

Schon vor vier Jahren gab es für die Fußball-leidgeprüften Engländer ein probates Mittel, um den WM-Frust loszuwerden: Nach der WM erschien das Fußball-Spiel *Peter Shiltons Handball Maradonna,* bei dem Maradonnas Trick mit der „Hand Gottes" verhindert werden konnte. Dieses Mal sorgt Grandslam für die spielerische Aufbereitung des Turniers, kann sich der Interessierte für England als späte Rache den Titel holen, wenn auch „nur" den des Europameisters. Folgerichtig heißt das Game England Championship Special. Damit wären wir auch schon beim ersten Manko dieser Fußball-Simulation: Der Spieler übernimmt **immer** die Rolle Englands. Zwar können die verschiedenen Spielgruppen mit Mannschaften nach Wahl besetzt werden, doch gespielt wird immer für England. So wird die Taktik bestimmt, die Mannschaft aus dem Pool der Angereisten zusammengestellt. Konterfeis der Stars sowie Beschreibungen der individuellen Stärken und Schwächen dienen dabei als Auswahlkriterien.

Natürlich gibt es weitere Optionen, mit denen unterschiedlichste Modi aufgerufen werden können. Eine Zwei-Spieler-Option sorgt für doppeltes Vergnügen, Strafstöße können trainiert, Spielstände geladen und gespeichert, die Spielzeit von zwei bis zu den vollen 90 Minuten geändert werden. Es ist allerdings nicht zu empfehlen, über die volle Distanz zu gehen, denn England Chamionship Special ist eine Simulation, bei der in allererster Linie geholzt wird.

Aus der Vogelperspektive betrachtet man einen Ausschnitt des Spielfeldes, daß bei Bedarf nach oben oder unten gescrollt wird. Pässe werden somit meist „ins Blaue" gespielt. Das macht aber nichts, denn ECS spielt sich in diesem Punkt wie das geniale Mega-Drive-Spiel *World Championship Soccer.* Das Spielgeschehen ist nämlich fix, die richtige Stellung der Spielfiguren sorgt sogar für flüssige Spielzüge. Schade ist jedoch, daß das Scrolling auf den 16-Bittern so arg ruckelig, die Animation so hölzern und die Spielweise des Computers so öde ist. Meist wird nämlich, ganz im britischen Stil, in die Beine gegrätscht und der Zweikampf somit zum spielentscheidenden Faktor erhoben. Sogar im Zwei-Spieler-Modus führt diese Taktik zum Erfolg.

Etwas aus dem Rahmen fällt die C-64-Fassung, bei der die Computer-Mannschaften völlig unbeholfen agieren, den Ball völlig unmotiviert ins Aus schlagen und auch ansonsten schwerlich den Weg zum Tor finden. Vorteilhaft scheint mir nur die flüssige und schnelle Animation nebst Scrolling zu sein, die die 16-Bitter nicht bieten können. Eine weitere Besonderheit betrifft die PC-Fassung, die zwei ungewöhnliche Features aufweist. Zum einen wird nur die recht seltene Roland-Karte unterstützt, zum anderen kann der User jedoch auch ohne jede Soundkarte aus dem müden PC-Lautsprecher blitzsaubere Samples vernehmen.

England Championship Soccer kann in keiner der gebotenen Fassungen voll überzeugen, aber die gute Spielbarkeit der 16-Bit-Fassungen hinterläßt einen positiven Gesamteindruck. Auf komplizierten und den Spielablauf verlangsamenden Schnickschnack wurde gezielt verzichtet, ebenso auf die schwierige und nicht unbedingt bessere Anlehnung an das reale Geschehen. Dies heißt zwar, daß ECS nicht unbedingt ein realistisches, aber durchaus vergnügliches Fußballspiel ist, das den Kauf lohnt. ■

Michael Suck

16-bit okay, 8-bit oweh!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

(Amiga/ST/PC/C-64)				
Grafik/Animation	7	7	7	5
Sound	7	7	9	8
Realitätsnähe	5	5	5	4
Motivation	8	8	8	5
Preis/Leistung	8	8	8	5

»BRAUCHBAR«

Französischer Flautenfrust

Sommer, Sonne, saure Gurken? „Nicht mit uns", dachte sich der französische Riese UBI SOFT und ließ die Muskeln spielen. Das berüchtigte Sommerloch soll in diesem Jahr gefüllt werden: Fünf Compilations treten zum Schaufeln an. Noch stehen Verpakkung und Beigaben nicht fest, deshalb gibt's keine Noten. Sammler sollten aber unten schon einmal nach Schmuckstücken Ausschau halten!



PC-Besitzer sind offenbar fahrfreudig. Wie sonst ließe sich FAST LANE erklären, eine Sammlung aus VETTE, HIGHWAY PATROL, FERARRI FORMULA 1, HARD DRIVIN' und STUNT CAR RACER? Nachwuchs-Röhrls, die die beiden letztgenannten Titel noch nicht besitzen, können getrost zugreifen. Beide Diskettenformate sind vorgesehen. Der Preis wird bei knapp 90 Mark liegen.

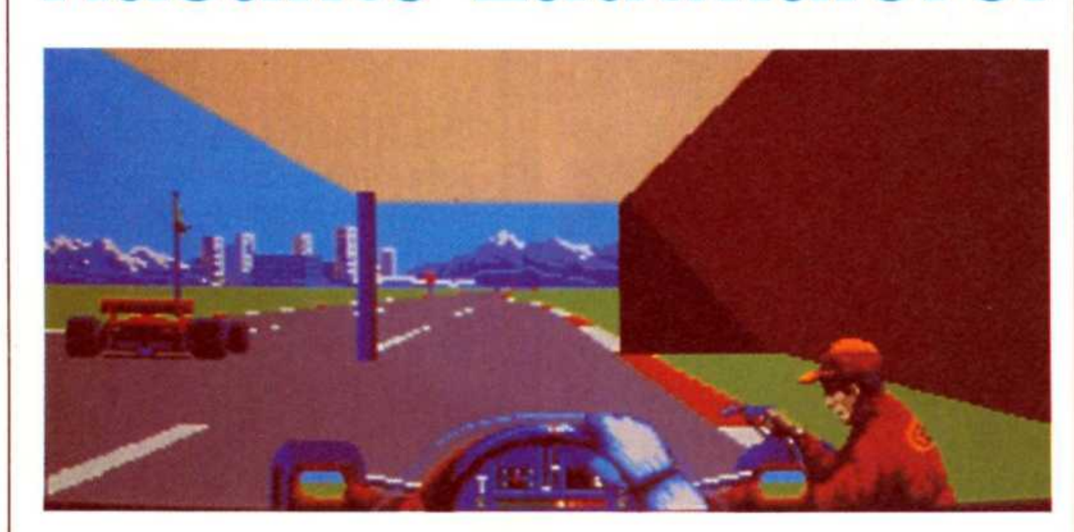
Gleich zweimal gibt es Stoff für den C 64. SIX APPEAL bietet bunte Action: Die niedlichen RICK DANGEROUS, TWIN WORLD, PICK 'N' PILE, sowie PUFFY'S SAGA lohnen schon den Kauf. P 47 und das mißglückte SATAN nimmt man dafür auf sich. Weniger überzeugend sind die ausgerechnet unter ULTIMATE COLLECTION firmierenden Titel. AMC, AFTER THE WAR und ZOMBI gesellen sich zu SKATEWARS, PRO TENNIS TOUR und STUNT CAR RACER. Für die Disketten sind voraussichtlich 60, für die Kassetten 45 Mark zu veranschlagen.

Zu guter Letzt werden auch die 16-BITTER versorgt. THE WINNING 5 umfaßt nur hauseigene Titel. Wer TWIN WORLD und PUFFY'S SAGA noch nicht besitzt, sollte zugreifen. Beigaben: SIR FRED, IRON LORD und NIGHT HUNTER. Die Sammlung wird für rund 90 Mark über den Ladentisch gehen. Etwas weniger soll MAGNUM kosten, eine bunte Action-Mischung. Das phantastische RVF HONDA stellt sich ein, dazu die ORIENTAL GAMES, PRO TENNIS TOUR, AFTER THE WAR und SATAN.

Wer sich noch nicht so recht entscheiden kann, darf sich auf das vierte Quartal freuen. Pünktlich zum Winter wird UBI weitere vier bis fünf Sammlungen veröffentlichen. Klar, daß wir Euch auf dem Laufenden halten werden! ■

EVA HOOGH

Rasante Lautmalerei



Wohl noch nie hat ein Rennspiel solch' langen Vorlauf gehabt wie VROOM. Jahreszeiten vergingen wie Schnee in der Sonne, Generationen von Vögeln wurden großgezogen und kein Laut kam aus Paris. Die Truppe von LANKHOR zog den Kopf ein, wenn ungeduldige Leser oder neugierige Journalisten anfragten, wann es denn soweit sei. Nach mehr als anderthalb Jahren nähert sich die ST-Fassung unaufhaltsam ihrer Vollendung. Unseren Eindruck geben wir Euch schnell weiter ...

Wer hat schon die Möglichkeit, in einem Formel 1-Boliden lässig Runden zu drehen und sich auf dem Nürburgring einmal richtig auszutoben? Wohl die Wenigsten, und so nahm sich das französische Softwarehaus vor, das bestmögliche Rennerlebnis zu vermitteln. Schnell, schön und realistisch sollte VROOM sein. Vom Kurvenverhalten über die Landschaftswahrnehmung bis hin zu den Fahrgeräuschen sollte alles stimmen. Kann so ein ehrgeiziges Projekt gelingen?

Die fertige Fassung des ST-Spiels steht zwar noch aus. Doch das schon Gebotene überzeugt: Es könnte! Im bis zu neun Runden langen Trainingslauf gewöhnt man sich an Streckenführung, Gelände und Fahrverhalten. Im eigentlichen Rennen sind sechs Runden gegen 15 Gegner zu bestreiten. Einer davon kann ein Freund sein: Es ist möglich, zwei Rechner zusammenzuschließen. Vroom umfaßt sechs internationale Rennstrecken. Autos und Hintergrund sind farbenfroh und detailgetreu gezeichnet. Zahllose Landschaftsdetails und der sich mitbewegende Hintergrund lassen echtes Fahrgefühl aufkommen. Am oberen Bildschirmrand werden eine Streckenübersicht, Zeit bzw. Punktezahl und Euer Platz im Feld angezeigt. Anstelle des Wettkampfes läßt sich auch der „Arcade"-Modus anwählen.

Das Beste am Spiel muß man selbst erlebt haben: Die schier unglaubliche, flüssige Rasanz des Geschehens. „Schneller als *Lotus Esprit Turbo Challenge*", meinte Guido und genoß das satte Röhren des Motors, den Dopplereffekt beim Überholen und das Brummen der Konkurrenten.

Sobald Vroom fertig vorliegt, wird es auf Herz und Nieren getestet!

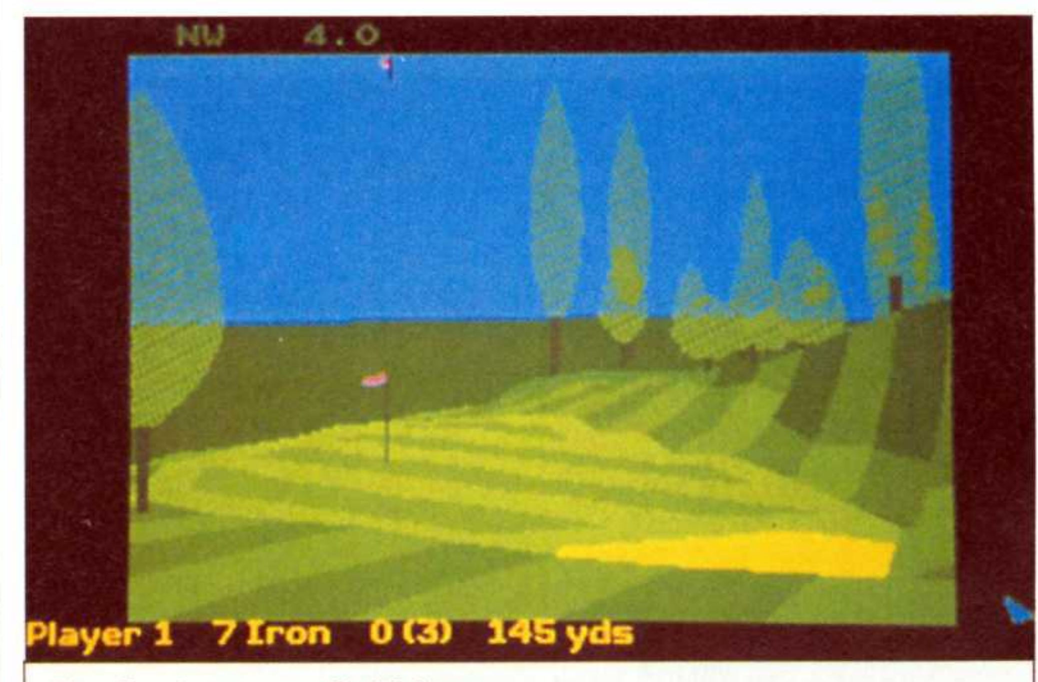
EVA HOOGH

3D in Vollendung. . . .

. . . . verspricht MICROPROSE mit seinem neuen Mega-Game 3D-GOLF. Unter diesem Arbeitstitel soll ein Spiel das Licht der Welt erblicken, das mit grandioser Technik und ausgefuchstem Gameplay in der direkten Tradition der Hitspiele RVF Honda und Stunt Car Racer stehen soll. Unter dem Qualitäts-Label MICRO STYLE erwartet uns diesen Sommer ein Release, der wohl alle vorangegangenen Golf-Simulationen in den kühlen Schatten stellt und gleich sechs Parcoure bietet!

Sehr löblich, daß endlich mal ein Golfspiel nicht nur einen 18er-Parcour, sondern deren gleich sechs bietet. Ermöglicht wurde dies durch die fraktal generierten Landschaften, die der Hobby-Golfer auf seinem Bildschirm erblickt und dem Rechner damit Speicherplatz erspart. Die weiteren Features sind hingegen eine technische Meisterleistung und könnten glatt von dem Super-Automaten *Golfing Greats* stammen: Der Flug des Balles wird mit einer Kamerafahrt verfolgt, ein bis vier Spieler können gegen zehn Computerspieler antreten, Anschnitt, Fußstellung, Windrichtung sowie die Hanglage der Grüns beeinflussen die Güte der Schläge. Darüber hinaus können Spielstände gespeichert und natürlich geladen, die Übersicht durch das wahlweise Auflegen von Netzen (eine Art „Höhenlinie") verbessert werden.

Übrigens: 3D-Golf wird ausnahmsweise zuerst für den Atari ST veröffentlicht, da die Vektorgrafik auf dem ST schneller animiert werden kann. Es folgen Versionen für den Amiga und PC.



Ein Loch ist am Golfplatz . . .

Ebenfalls für die genannten drei Rechner erscheint unter dem gleichen Label AIR DUEL, ein Flugkampf-Spiel für ein bis zwei Spieler - und wieder in 3D. In den Helikopter schickt MircoProse die Spieler in GUNSHIP 2000, dem Nachfolger des legendären Kampfhubschrauber-Simulators *Gunship*. Das Game ist ebenfalls in 3D, erscheint jedoch nur für den PC zum knackigen Preis von ca. 130 DM. Der letzte im Bunde der Flugsimulatoren heißt F117A STEALTH FIGHTER 2.0. Seine Spezialität: Spektakuläre Flugmanöver über dem Irak. Bei der gezeigten Kriegslüsternheit der neuen Microprose-Produkte ist dem Golfspiel meines Erachtens der Vorzug zu geben! ■

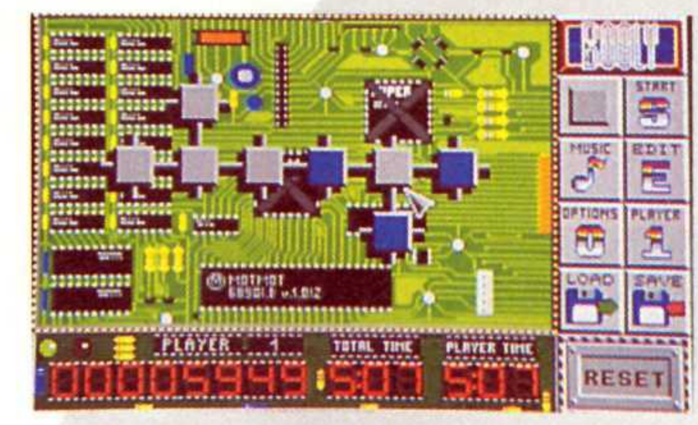
Michael Suck

Kampf um den Grauschleier



BOOLY

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.





Reiner Grübelspaß mit BOOLY. Fotos: Amiga (u.), ST (o.).

Es war einmal ein Plättchen. Leuchtend blau, unterschied es sich wie ein Fanal von all' den grauen Plättchen, die es umgaben. Das ärgerte den Denker. Vorsichtig klickte er den Störenfried mit der Maus an – und schon drehte er sich auf seine graue Seite. Doch was war das? Der linke und der obere Nachbar wurden plötzlich blau! Wütend hackte der Grübler auf das Mausohr ein, immer schneller veränderten alle möglichen und unmöglichen Teile ihre Farbe, der Bildschirm schien sich zu drehen . . . Schluchzend brach der Spieler zusammen.

Wir wollen nicht behaupten, daß mit *Füller*-Milch alles glatt gegangen wäre. Mit ein wenig Geduld aber werden ehrgeizige Tüftler bei Booly auf ihre Kosten kommen. Loriciels neues 16-Bit-Werk bietet für seine knapp 90 Mark eine stolze Herausforderung. In verschiedenen Anordnungen hängen kleine Gegenstände (oder Tiere!) mit verschiedenfarbigen Vorder- und Rückseiten im Raum. Ihr müßt sie so drehen, daß alle die gleiche Farbe (anfangs grau) zeigen. Allerdings gibt es unsichtbare Verbindungen zwischen den Gegenständen, so daß auch gewisse Nachbarn des angeklickten Stückes ihre Farbe wechseln. Es gilt, die Zusammenhänge unter Zeitdruck zu erkennen und zu nutzen. Für vollendete Linien gibt es zwischendurch Boni.

Vier wählbare Musikstükke, teils rechte Ohrwürmer, sorgen für mehr (Nr. 1 und 4) oder weniger (Melodie 2 und 3) Hektik. Verzweifelte können die Verbindungen sichtbar machen, indem sie beide Mausohren gleichzeitig drücken. Zur Strafe läuft dann aber die Zeit schneller ab. Hat man drei Bilder gelöst, erscheint ein „Challenge": Ohne Pause oder Spikken ist einem 60er Feld von Plättchen die richtige aus drei Farben zu verleihen. Jede „Herausforderung" kann beliebig oft angenommen werden. Bewältigt man sie, gibt es zur Belohnung ein Paßwort. Mit ihm läßt sich der Level (jeweils drei Bilder und ein Challenge) überspringen.



»Alte Idee, prima aufgepeppt – BOOLY macht süchtig!«

Insgesamt gibt es 300 Bilder bzw. 100 Level. Der mitgelieferte Editor erlaubt das Erstellen, Speichern und Abrufen eigener Bilder. Dabei eliminiert das Programm schon während der Arbeit unmögliche Kombinationen. Die geplante PC-Fassung soll festplattenfähig sein. Dafür kann man sich auf den 16-Bittern wenigstens Sicherheitskopien anfertigen. Die nach dem Lösen eines Bildes verbliebene Zeit wird mit 50 multipliziert und im Challenge gutgeschrieben.

Die dreisprachige Kurzanleitung dient der Abfrage vor Spielbeginn. Trotz kleiner Sprachfehler ist sie verständlich und ausreichend. Schon alleine macht Booly einen Riesenspaß. Spielt man aber zu zweit bis viert, wird es völlig hektisch: Jeder hat fünf Versuche, dann ist der Nächste dran. Nur, wer das Bild beendet, bekommt Punkte.

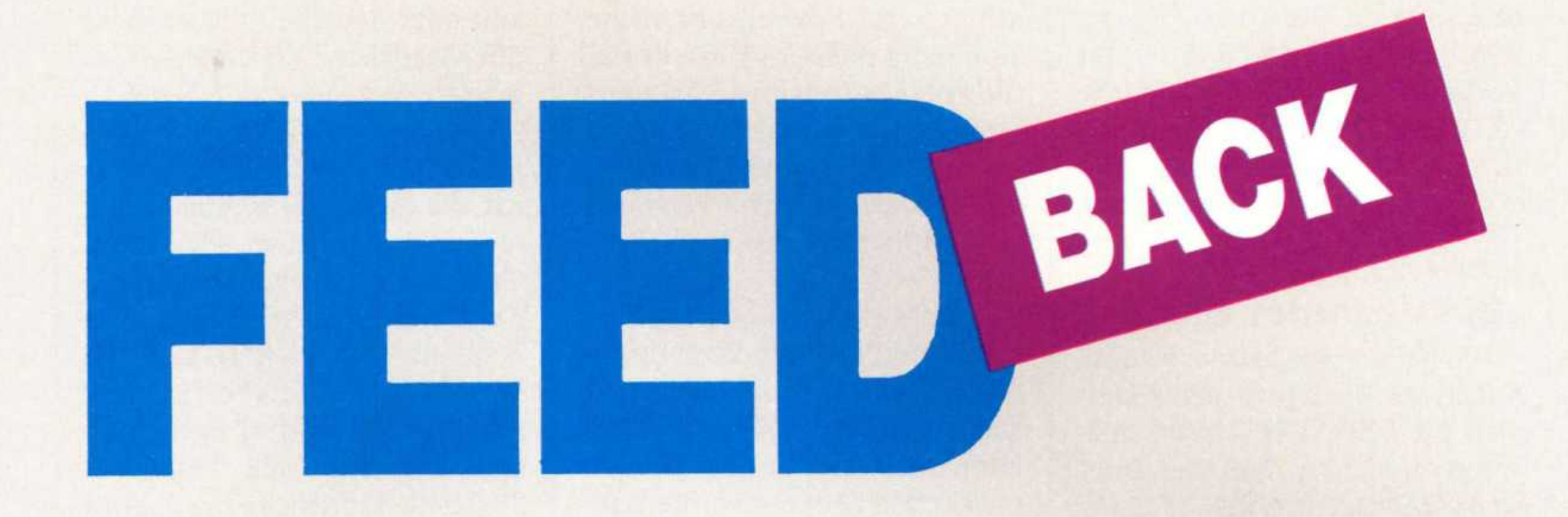
Die Amiga- und ST-Fassungen gleichen einander auf's Haar. Beiden sind flotte Melodien, niedliche „Gegenstände" und sauberer Bildhintergrund gemeinsam. Prima ist die Pausenfunktion: Durch rechten Mausklick wird das Hauptbild verdeckt und gelangt man in das Spieler-, Musik- und Optionsmenü. Ein weiterer Rechtsklick, und das Spiel geht weiter. Die Truppe um *Christophe „Skweek" Gomez* hat aus dem bekannten „Dreh'-und-Kombinier"-Prinzip ein packendes Spiel mit erhöhtem Suchtfaktor gemacht. Hoffentlich wird auch der PC bald bedacht! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	7
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



Briefe an die Redaktion

... sssscccchhhhhhhHHHHKA PloNhKrOkwUmP!!!



Nach den ständig übenden Spielmannszügen ist das derzeit unsere Lieblings-Arbeits-Untermalungs-Geräuschkulisse, denn bei Karstadt gegenüber wird fleißig auf dem Dach gewerkelt, und dann kippen die Jungs vom Bau ihre Schubkarrenladungen da oben rein – fast wie Meeresrauschen klingt das. Einmal war's so laut, daß wir dachten, ein Bauarbeiter sei mitsamt Karre, Hacke, Schaufel und Mischmaschine in den Trichter gestürzt. Vom Dach gefallen ist auch noch keiner, so daß die einzige Abwechslung aus viel Arbeit und Humbatäterä besteht. Tragisch, sehr tragisch. Nun aber Erfreuliches: Seit ich mittags keine Pizza mehr bestelle, sind die Probleme mit meinem Magen wie weggeblasen! Ach, und die Clubecke! Nach einem durchaus üblichen Aufschub um eine Ausgabe, werdet Ihr jetzt staunen! Schaut mal auf den Seiten 25/26 nach. Desweiteren möchte sich die gesamte Red. erst einmal für die mehr als rege Beteiligung an der Umfrage bedanken. Wir halten Euch auf dem Laufenden, denn sobald das Ding ausgewertet ist, wird das auch Früchte tragen. Schon jetzt könnt Ihr Euch auf Ausgabe 11/91 freuen, soviel kann ich verraten! Wartet's nur ab! Und damit Euch das Warten nicht zu langweilig wird, könnt ihr uns ja auf die Schnelle 'n Brief zukommen lassen. Die Adresse: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Soviel für heute, Euer Uli

„Mahnmethodik"

Eigentlich hatte ich nie vor mal einen Brief für's Feedback zu schreiben, obwohl ich mich auch schon über vieles bisher Geschriebene aufgeregt habe, aber der Brief von Dr. Waldemar Mahnmann (heißt der eigentlich wirklich so oder ist der Name in bezug auf seine „Mahnung" erfunden?) geht doch nun wirklich zu weit. Erstmal scheinen seine Erziehungsmethoden noch von vorgestern zu sein. Wenn er mit seinem 17jährigen Sohn nicht einfach über die angesprochene Problematik reden kann, in einer Art und Weise, daß dieser den Standpunkt des Vaters versteht und sich vielleicht überlegt ob er die Zeitung weiterhin käuflich erwirbt, sondern ihm den Erwerb verbieten muß, hat er die falsche Einstellung in Bezug auf die Urteilsfähigkeit von 17jährigen, oder er hat seit 17 Jahren seinen Sohn untergebuttert und ist inzwischen so verkracht mit ihm, daß dieser auf den „laß' den Alten doch reden"-Trip gegangen ist. Soviel dazu, die Argumente die er anbringt sind ja sehr wohl verständlich in dieser Auslegungsweise, aber man sollte auch bedenken, daß Titel und Bildunterschriften computerspielbezogen sind und deshalb ja wohl kaum von der ASM zu verantworten sind als vielmehr von den Softwarefirmen.

Der Gipfel jedoch war eindeutig, sämtliche Jugendliche als geistig unmündig abzustempeln. Woher nimmt er sich denn das Recht einen solchen Käse zu verzapfen? Liegt das an einer versauten Kindheit? Haben vielleicht seine Eltern ihn so erzogen? Dann tut er mir leid, aber trotzdem sollte er sich als erwachsener Mann einmal überlegen was es bedeutet, so etwas zu schreiben. Es bedeutet, daß, wie er es wohl meint, alle „Jugendlichen", die ja mit ihrem 18. Geburtstag, an dem sie ja vor dem Gesetz volljährig werden und damit erwachsen sind, genau an diesem Tag geistig mündig werden, was ja wohl mehr als unwahrscheinlich ist, da dies ein länger andauernder Prozeß ist, der nunmal nicht von einem auf

den anderen Tag vor sich geht. Also nichts für ungut, aber der Vorschlag, die ASM als jugendgefährdende Schrift bezeichnen zu lassen, ist wohl mehr als lächerlich. **F. Nemetschek**

„Ein dezenter Brief"

1. Wir haben eine kleine dezente Nachfrage bezüglich eines kleinen DEZENTEN Unterschlagungsversuches, dem der Brief eines gewissen Willy of SSW zum Opfer fiel. In demselben dieser zum Ausdruck bringen wollte, daß er (wir zitieren) „ein bisserl Stunk machen" wollte zwischen Amiga- und ST-Usern. Wir besitzen zwar „nur" einen PC, würden aber höllisch gern wissen, was dieser nette Mensch zu schreiben hatte (uns ist nämlich s.... egal, ob die Ami- oder ST-Besitzer sich die Köppe einschlagen oder auch nicht, da wir ja sowieso Außenstehende sind, har har!).
2. Nun noch ein paar Zeilen über das HOCHKOMPLIZIERTE Thema des Artikels für der/die ASM. Wir haben uns in dieser krisendurchwirkten Zeit darüber so einige Gedanken gemacht und uns gedacht, daß man sich auf einen Kompromiß einigen könnte: Wir sagen aufgrund dieser Überlegungen also weder DER ASM noch DIE ASM sondern DAS ASM.

Auf Wiedersehen bis zum nächsten Brief, der Euch sicher erreichen wird, wenn die Post nicht (wieder mal) steikt.

Dick & Doof

(Anm. d. Red.: Wir werden's nicht veraten. Nein, nein, nein. Jedenfalls nicht, bevor man sich nicht allgemein darauf geeinigt hat, sich nur zum Spaß zu streiten, und nicht etwa oder doch weil sowieso blutig und auch sonst sehr unschön. Haben das alle verstanden?)

„Waldi hat recht!"

Dr. Dr. Waldemar Mahnmann hat völlig Recht. Die ASM ist eine Jugend- und Erwachsenengefährdende Zeitschrift. ASM-Lesen macht nämlich süchtig. Etwa eine Woche nach ihrem Erscheinen beginnen die Entzugserscheinungen. Anfangs mit Entgegenfiebern auf die nächste Ausgabe, später, also nachmittags mit zaghaftem Erfragen am Kiosk, ob die neue ASM denn schon da sei. Schweißausbrüche, Kopfleere und Unwohlsein sind die Folge bei negativer Antwort. Ich schlage daher vor, der Dr. und ich setzen uns zusammen, dann rufen wir Silvia Weyrauch an und formulieren seinen Antrag.

Aber mal ehrlich, wenn er schon eine amerikanische Zeitung anspricht, sollte er mal überlegen, was in den Staaten und Großbritannien so alles an Geschmacklosigkeiten geboten wurde während des Krieges. Ich hab' in Berlin noch kein 'Operation Desertstorm'-T-Shirt gesehen. Wir Deutschen aber müssen uns immer schämen. Wegen unserer Vergangenheit, weil es uns so gut geht, weil unsere Wirtschaft manchmal korrupt ist und weil es hier so brutale Cover gibt. Und wenn wir uns mal nicht schämen – dann demütigen wir uns – und dann schämen wir uns wieder.

Jörg Hagel

„Der helle Wahnsinn"

Nachdem ich die Ausgabe 5/91 durchgeblättert hatte, hab' ich mir gedacht, daß ich einmal meine Meinung äußern sollte, was ich hiermit tue. Ich denke, also bin ich und wenn ich bin, kann ich auch einen Leserbrief schreiben.

1. AAAAHHHH! WAAAHHHHNZINN! Der Bericht über den Rekord im Dauercomputerspielen wa ja noch ganz nett, aber der Typ, der ihn aufgestellt hat, der muß total weggetreten sein. Hat der zuviel Hasch geraucht oder ist dem beim Walkmanhören die letzte Hirnzelle vertrocknet oder war der schon immer so oder warum ist der Sinn des Lebens 42? Fragen über Fragen. Gegen den Rekord oder die Idee, die dahintersteht, habe ich auch gar nichts. Bin selber Exzentriker (hab' ich eigentlich schon von meiner Teesatzsammlung erzählt?). Aber die Weltanschauung dieses jungen Mannes schlägt dem Faß den Boden aus (Ich bin aus dem Kopfschütteln nicht mehr herausgekommen). „Ob ich Freunde habe? Die kann man zählen. Bei mir kommt erst der Computer und dann die anderen Sachen". Mal davon abgesehen, daß ich meine Freunde nicht zu den „Sachen" zählen würde, aber kannst du mit deinem Computer lachen oder Tee trinken oder Scheiße machen oder über Mädchen reden oder Musik machen oder über den Hitchhikers Guide to Galaxy diskutieren? A propos Mädchen: „Wenn ich die Wahl hätte, eine Frau, meinetwegen auch die Miss Germany, oder einen Computer, dann würde ich den Computer nehmen." AAAAAHHHHHH! WAAHHHHNZINN! (ich seh' schon, ich wiederhol' mich). Sag mal, bist du total bekloppt? Siehst du denn nicht ein, daß ein Computer nur ein Haufen Silizum, Kunststoff und Metall ist, in dem Elektronen herumrasen? Daß dieses Ding keine Seele hat? Sag, kannst du einen Computer lieben? Kann er dich lieben? Kannst du mit ihm Kinder zeugen? Kannst du mit ihm leben und alt werden? Ha? Nein! Ich denke, du solltest dich schleunigst in psychiatrische Behandlung begeben, sonst könnte es sein, daß man dich eines Tages an einem Strick baumeln sieht (Alle reden von Glück. Nur nicht Luc – der hängt am Strück). Ich wünsche dir aus vollem Herzen alles Gute, daß du deine Einstellung zum Leben und dem Computer ändern kannst, und daß du deinen Weg ohne Computer finden kannst, ohne daß obiges passiert. Ich habe aber wenig Hoffnung. Ich hoffe weiterhin, daß ich dich nicht allzusehr gekränkt habe, denn du scheinst sonst ein ganz netter Kerl zu sein.
2. Der Brief des Dr. Mahnmann (so heißt der doch) war insofern gerechtfertigt, daß dieses Cover wirklich nicht gerade sehr geschmackvoll war und es zusammen mit dem Slogan „Germany strikes back" doch etwas verwirrend war. Hätte wirklich sein können, daß jemand im ersten Augenblick den Schriftzug mit dem Bild in Verbindung bringt. Aber deswegen die Indizierung eines doch ziemlich guten Magazins zu beantragen halte ich für übertrieben.
3. Gibt es ein midiorientiertes Musikprogramm für die Amiga? Eins mit Notenausdruck? Wo man auf dem Keyboard spielen kann und die Noten erscheinen auf dem Bildschrirm? Und mit Schokolade? Aber das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal. Das geht nun wirklich nicht. Oder doch?

So weit, so gut. Ich hoffe, daß Ihr den Brief wenigstens auszugsweise abdrucken werdet (O.K., war nur so ein Gedanke) und daß er vielleicht (...) Grund zur Diskussion gibt.

Jochen Eichner

(Anm. d. Red.: 1.) Tja, der Junge scheint echt crazy zu sein.
3.) Schokolade und Noten gibt's zwar nicht, aber MUSIC-X kann ich ansonsten nur empfehlen.)

„Kleine Kritik"

Wir möchten nur eine KLEINE Kritik am Leserbrief von MAGIC SHADOW aus der ASM 5/91 anbringen. Dieser „mysteriöse" junge Mann hat offensichtlich keine Ahnung wie relativ einfach es ist, ein gutes Intro oder Demo zu erstellen. Schau' Dir doch bitte mal die Grafik von Space Quest 4 an oder den Sound von Blood Money, dann wirst Du sehen, daß es einige Softwarefirmen wenigstens ab und an, vielleicht auch „aus Zufall", gelingt, gute Ergebnisse zu erzielen. Bitte informiere Dich nächstens, bevor Du Deine Meinung hören läßt.

Sledge + Hammer

„Lamer in der ASM?"

Bezieht sich auf Magic Shadows Letter:

1) Paranoimia gibt's schon lange nicht mehr, falls es dich interessiert, die heißen jetzt Skid Row!
2) Black Monks gibt's nicht mehr!

Wenn du Lamer meinst, daß Cracker programmieren könnten (Spiele), dann bist du der zweitgrößte Lamer den ich je gesehen habe...

Red Sector ist keine „Cracker-Gruppe". Merkt man z.B. daran, daß sie (fast) keine Cracks releasen! R. Sector hat nämlich viele Coder -deshalb machen sie auch gute Demos – und vielleicht 1 oder 2 Cracker. Eine „Cracker-Gruppe" hat keine Ahnung vom Spiele-Programmieren (keine!)! Und die Gruppen, die Cracks und Demos rausbringen sind keine Crackergruppen! sondern haben nur 1 oder 2 Members, die cracken können. Eine richtige Cracker-Gruppe (wie wir) besteht nur aus

1) Original Suppliers, die die Originale besorgen (nicht kaufen),
2) guten, schnellen Crackern,
3) vielen Tradern, die die Cracks auf die Boards verteilen, 1 oder 2 Coder, die monatlich 1 neues Intro coden, 1 Musiker....



Normalerweise lassen wir uns die Intros von guten Demo-Gruppen programmieren!
Also, Crackergruppen haben nichts mit Spiele/Demo-Programmierung, genausowenig wie Delta/Red Sector mit Cracken!
P.S.: Da war mal einer der sagte, „in der Szene hat man nur Kontakte, keine Freunde". Auch so ein Lamer!
P.S. II: Nicht die Cracker sind's, die den Firmen die Schäden zufügen, sondern die User, die sich von guten Spielen, von denen sie einen Crack haben, nicht das Original kaufen!

Anyone of the Leading Force

(Anm. d. Red.: So leicht kann man seinen Kopf aus der Schlinge ziehen, was? Nehmen wir doch mal an, es gäbe keine Cracks...)

„Thema 'Scene'"

Es ist immer wieder zu bewundern wie sich ein „Xxx" von „Ottifantencrew" über das Thema Scene äußert. Verdammt, ihr seid so lame, daß ihr die wahre Scene nie kennengelernt habt! In der Scene geht es nicht darum der beste, tollste, geilste zu sein und jeden Anfänger fertig zu machen!! Ich bin jetzt seit ca. 3 Monaten auf Scenezwangsurlaub (Gruß an Herrn Wirth vom BKA!) und habe in der Zeit festgestellt, wieviele Freunde ich durch die Scene bekommen habe = FRIENDSHIP RULES! Die, die in der Scene oft nicht so gut wegkommen, sind nicht die Anfänger, sondern die Lamer, also die, die allen Leuten auch nach 3 Monaten noch uraltstuff schicken, obwohl sie mit dem Stuff, den sie von einem bekommen haben, schon längst erreicht haben könnten, daß sie auch mal bessere Kontakte bekommen. Da man keinen Dukatenkacker hat, schickt man denen nicht mehr. Ich hatte in meiner Blütezeit 150 (!) Contacts und habe, wenn ich irgendwo 'ne Anzeige reingesetzt habe, hab' ich geschrieben „NO LAMER". Wer trotzdem „lamet" ist selber schuld, da hat A-Man recht, also Ruhe! Die wahren Lamer sind nicht die Anfänger oder Durchschnittsuser, sondern unfähige Möchtegerne, die nur durch Amtsanmaßung auffallen. That's it! Bye!

Zaphod/Amaze

„Froschkönig?"

Was muß ich da in Eurer vorletzten Ausgabe lesen? Ein Frosch behauptet ein PC wäre besser als ein Amiga? Man muß ja schon ganz gewaltig an Waffelbruch leiden, wenn man diese beiden Systeme miteinander vergleicht. So einen Blödsinn habe ich seit der Erfindung des Mega ST nicht mehr gehört. Soll mir der Frosch doch mal verraten, was ein PC, der es mit dem Amiga aufnehmen kann (und zwar in jeder Beziehung), kosten soll. Ich persönlich habe gar nichts gegen den ST. Er ist mit Sicherheit genauso gut wie der Amiga. Aber solange es Softwareentwickler gibt, die es nicht für nötig halten den Rechner optimal zu nutzen, und den ST neben dem Amiga ganz schön alt aussehen lassen, wird sich wohl niemals etwas ändern. Übrigens soll es einen ST-Emulator für den Amiga geben, der mit der richtigen Ausstattung die Rechenleistung des Original STs um 6500% Rechengeschwindigkeit übertrifft. Falls ich mich hier irre, möge man mich verbessern. Traurig, was? Und wo bleibt die Antwort von Atari? Selbst Schuld, wenn alles den Bach runtergeht. Ich kenne jede Menge User, die zähneknirschend ihren ST gegen einen Amiga getauscht haben. Und nun zu dem Brief von Angela. Sie schreibt: „.... und ich habe eine Menge Spaß am Sex". Was soll das? Ich brauche Fotos, Anschrift..usw. Ha, ha. So, und mit den Worten „Frauen an den Herd" (war ein Scherz, sorry. Es gibt viel zu wenig weibliche User) verabschiedet sich euer...

Demolition

(Anm. d. Red.: Inwieweit es sinnvoll ist, die Leistungen verschiedener Computer gegeneinander aufzurechnen, sei dahingestellt. Jeder sollte ein System sein Eigen nennen, das seine Erwartungen erfüllt, und mit dem er zurande kommt. Dann braucht sich auch niemand zu streiten, wer nun den 'besseren' Rechner hat.)

„Fernöstliches"

Auf dem Computer bin ich ein begeisterter „Shanghai"-Spieler, damit meine ich das Spiel, bei welchem ich von den 144 Mah-Jongg Ziegeln immer ein Paar entfernen muß. Natürlich habe ich mich auf die Socken gemacht und mir ein Original Mah-Jongg Brettspiel gekauft. Dieses Spiel wird ja bekanntlich mit ganz anderen Regeln wie auf dem Computer gespielt, es ähnelt eher dem Rommé. Nun suche ich verzweifelt die Regeln für das „Shanghai"-Spiel, welches man mit dem originalen Brettspiel spielen kann. Gibt es überhaupt Regeln dafür oder wurde „Shanghai" nur für den Computer erfunden bzw. abgeändert? Gibt es in Deutschland einen Mah-Jongg-Club, an den ich mich wenden kann? Ich weiß, daß mein Problem nicht viel mit dem Computer zu tun hat, aber es gibt sicherlich einige Leser, die sich wie ich ebenfalls dafür interessieren. Vielleicht weiß aber auch der eine oder andere Leser darüber Bescheid. (...)

Thilo Haberstroh

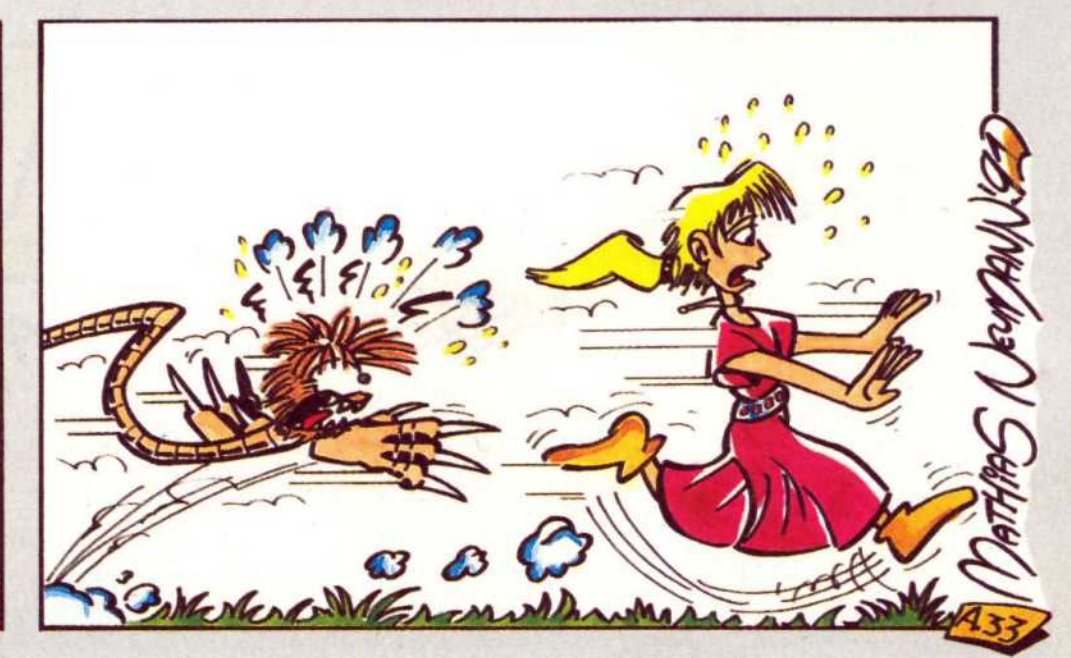
(Anm. d. Red.: Soweit ich es jetzt weiß, gibt es eine Menge Regeln zum Spielen mit den 144 Mah-Jongg-Steinen. Hoffen wir, daß sich ein Mah-Jong-Club findet, an den wir Dich vermitteln können..)

„Der absolute Hit!"

Ich möchte mich mit einem großen Problem an Euch wenden. Bisher habe ich mich nie getraut mich an die Öffentlichkeit zu wenden. Auch Frau Erika Berger konnte mir in meiner Angelegenheit nicht weiterhelfen, bis ich erfuhr, daß es auch andere mit demselben Problem gibt.
Ich habe schließlich den Bericht über den neuen Weltrekord im Dauercomputern gelesen. Mann, 120 Stunden Dauerspielen! Das ist der Hit! Folgedessen habe ich das Foto des Weltrekordlers ausgeschnitten, hinter spiegelfreiem Glas gerahmt und über meinen Computertisch aufgehangen. Auch meine Computerkumpels können ihren Blick nicht mehr von unserem Idol und Halbgott abwenden. Seitdem wird mein Computertisch als Opferschrein mißbraucht und täglich frische Blumen aufgestellt.

Nun zu meinem Problem:
Auch ich liebe meinen Computer und möchte ihn ehelichen. Mein Computer hört auf den Namen „Isolde", ist sehr weiblich, sieht toll aus, macht eine grandiose Figur und fühlt sich prima an. Isolde und ich leben





schon seit mehr als 5 Jahren zusammen. So richtig konnte ich ihre Gedankengänge nie verstehen. Sie ist schnell eingeschnappt und empfindlich, worauf sie oft in eine tiefe Meditation verfällt. Doch im Laufe der Jahre wuchsen wir zusammen und ernteten die Früchte unserer Liebe. Ich schätze Isolde sehr. Sie ist immer für mich da und murrt nicht, wenn ich sie mitten in der Nacht belästige.

Eines Tages, ich glaube es war ihr Geburtstag, setzten wir uns zusammen und berieten über unsere gemeinsage Zukunft. Schließlich schien eine Eheschließung hinsichtlich einer günstigen Steuerklasse, Lebensversicherung und im Hinblick auf unsere Kinder (Isolde möchte gerne 2 Jungs und 2 Mädels) unvermeidbar.

Doch leider konnte sich im Münsterland noch kein Pfarrer oder Standesbeamter finden, welcher eine Trauung vollzogen hätte (und dabei sieht Isolde in weiß ganz toll aus). Einmal scheiterte die Vermählung nur daran, daß keiner wußte, wo Isolde der Trauring aufgesteckt werden sollte.

Auch meine Eltern waren gegen eine Heirat. Sie meinen, daß ich durch Isolde mit zwielichtigen Typen zusammengekommen bin und in die dunkelsten Kreise abgetaucht bin. Außerdem sind sie der Meinung, daß wir nicht zusammenpassen, wegen Isoldes kühler Berechenheit, dem vielen Silikon und ihrer Schnittstellen. Ja, Mutter achtete immer darauf, daß ich mir nicht wehtue, und war ansonsten immer besorgt. Daß wir am Wochenende mal zusammen wegfahren, dagegen hatte sie nichts einzuwenden.

Aber vielleicht kann mir ein Leser da weiterhelfen, zumal die Nachbarn schon böse gucken und hinter vorgehaltener Hand tuscheln, weil meine Isolde und ich schon so lange ohne Trauschein und in Sünde leben.

Mike

(Anm. d. Red.: Eine wirklich tiefgreifende Problematik. Ich habe ein ähnliches Problem mit dem Gesetz. Vor kurzem hörte ich von einem Bekannten das Gerücht, daß man zum Autofahren einen sog. 'Führerschein' benötigt. Sollte das etwa ein Überbleibsel aus brauner Vorzeit sein? Falls das tatsächlich stimmen sollte: Wo kann man ihn bestellen?)

„Meinung"

Ich schreibe zu dem Thema „Kriegsspiele" JA oder NEIN. Meine Meinung ist wie folgt: Was soll denn die Sch. . ., uns Ballerfreaks immer fertig zu machen, nur weil wir mal gern ein paar Geiselnehmer oder Russen abballern? Es ist doch wohl besser, wenn man die Unschuldigen auf dem Computer tötet (mache ich bei Trainer-Games recht gern) als wenn ich auf der Straße Mutter und Kind das Lebenslicht ausblase. So richtig Frust ablassen, z. B. wenn man 'ne schlechte Arbeit in der Schule hatte usw. Auch wenn man eine Stadt dem Erdboden gleichmacht – man sieht doch nichts! Bei 'Barbapapaian' spritzt Blut, wenn man jemanden köpft, das ist zwar lustig, aber ungleich schlimmer. Und was ist mit Spielen wie z. B. Giana Sisters und Konsorten?! Man schießt auf niedliche unschuldige Kleintiere (Spinnen, Frösche usw. . . .). Aber darüber schimpft niemand. Es ist fast eine Selbstverständlichkeit, und es wird als besonders kindergeeignet angepriesen! Und wenn dann kleine Kinder auf der Straße jede Schneck' zertreten, weil sie Angst haben, ihnen könnte Lebensenergie entzogen werden?!

The Maniac Slaughter

(Anm. d. Red.: He, Mann, Du hat wohl die letzten politischen 'Ereignisse' etc. nicht mitbekommen, wie? Wir schießen jetzt nicht mehr auf Russen, sondern auf Irakis, klar? Den Russen helfen wir jetzt, weil sie so arm dran sind, und wegen 'damals', sie wissen schon, denn unser Gewissen ist nicht rein. Ich persönlich stelle mir immer vor, ich schieße auf Killer-Tomaten, denn wenn einst das Gemüse anfängt, die Menschen zu morden, dann werden wir auch ein Argument gegen die Vegetarier haben. Äh. Tja, und wenn ich irgendwo sehe, daß Mario auf eine arme Schildkröte springt, dann esse ich auch keine Suppe mehr. Oder andersrum? Wie dem auch sei, das ist eine etwas merkwürdige Meinung – ich bin jetzt noch völlig perplex. Übrigens habe ich noch nie Schildkrötensuppe gegessen und habe dies auch nicht vor, und ich mache auch keine Mäuse tot und hänge sie an einen Faden.)

„Echte Probleme"

Da machen sich doch wirklich Leute sorgen ums Überleben oder um ihre Arbeitsstelle, da meinen doch wirklich Leute in unserer Welt, daß sie Probleme haben, nur weil sie nicht wissen, wie sie ihre Kinder ernähren sollen, und einigen verschlägt es erst recht den Appetit, wenn sie die Statistiken zu Drogen oder Verkehrstoten lesen. Sie alle sollten sich mal den Brief von Asterix of Victory durchlesen. Der weiß was von wirklichen Problemen. Zugegeben, ich habe kaum ein Wort verstanden, (Ich weiß ja gerade mal wie eine Diskette aussieht) aber der, der versteht was vom Leben. Wer noch nie die Probleme von, wie heißen die noch gleich, gehabt hat, der hat noch nie Probleme gehabt. Meine Herren, früher da wurde auf Parties ja nur ges(Eigenzensur) und wild in der Gegend gebu(Eigenzensur) und massenhaft Dro(Eigenzensur) konsumiert. Aber heute, da geht wirklich der Bär ab, da wird, äh, wie heißt das noch gleich? Ich sehe schon, jetzt bin ich erst 24 und habe doch das Leben verpaßt.

P.S. Luke/Ex-TX, Dein Brief hat mich wieder aufgerichtet. Normale Probleme sind doch noch was wert.

Chräcker Stephan

(Anm. d. Red.: Hey, was waren das denn für Parties?)

„Einschreiben mit Rückschein"

Dies ist ein Brief eines „gedankenlosen, dummen, dazu auch noch männlichen" ASM-Lesers und eine Reaktion auf den Leserbrief von Angela (ASM 6/91):

Hallo, Angela, du hast es ja sehr gut gelernt dich in die Rolle der Kinder gebährenden, unverstandenen und von unserer frauenfeindlichen Gesellschaft geknechteten Frau hineinzusteigern (Bravo!!!). Das, womit wir Männer uns seit Jahren schon herumschlagen müssen, hat sich nun auch im Feedback zu Worte gemeldet: Die neuorientierte und emanzipierte Macho-Frau, die mit Kraftausdrücken und Haßparolen der letzten Emma-Ausgabe nur so um sich wirft (!), ohne bemerkt zu haben, daß das Klischee der Frau, die nur noch als Objekt der männlichen Begierde vergewaltigt, gedemütigt











und rechtlos ihr Leben fristet, schon seit langem nicht mehr aktuell ist. Wir Männer mußten etwas dazu lernen und haben es auch!! Außer abgedroschenen Sprüchen aus der Anfangszeit der Frauenbewegungen und Beleidigungen gegenüber der männlichen Leserschaft, konnte ich keine inhaltliche Aussage in deinem Brief entdecken. Halt! Stop!! Du mußtest uns ja noch fett gedruckt mitteilen wieviel Spaß du am Sex hast (war wirklich nicht nötig, interessiert auch keinen). Abgesehen davon, daß du eine Kleinigkeit übersehen hast, dazu gehören immer zwei: MANN und FRAU. In was für einer Welt leben wir eigentlich, in der sogenannte Feministinnen Männer für ihre Lust mißbrauchen und ansonsten nur auf ihnen herumhacken. Das einzige, was damit erreicht wurde, ist der klassische Rollentausch. Man bewahre uns vor alleinerziehenden Emanzen, die ihre männlichen Kinder von morgends bis abends mit Ina-Deter-Texten berieseln und ihnen einbleuen, daß der einzige Sinn ihres Lebens darin besteht, Geld zu verdienen und sich auf die Matte zu legen. Nun noch etwas zu den angeblich frauenfeindlichen Filmen. Ich kenne genügend Beispiele für Filme, in denen z. B. karategestählte Frauenkörper durch die Luft fliegen und den Herren der Schöpfung die Knochen brechen und das, was eh schon klein und empfindlich ist noch empfindlich kleiner treten. Oder aber, man denke z. B. an Blue Steel, eine Frau sieht Rot....., mit der Wumme in der Hand das Objekt IHRER Begierde abschlachten. Es gäbe noch mehrere Beispiele, aber das würde zu weit führen. Zum Abschluß noch eine Anmerkung zum angesprochenen Thema Golfkrieg. Es waren nicht nur die durchsetzungsorientierten Männer, die den Golfkrieg mit allen Grausamkeiten, die dort geschehen sind möglich gemacht und geführt haben, es waren auch DIE durchsetzungsorientierten Frauen (Soldaten wie auch Offiziere), die dabei geholfen haben. Ich hoffe, du beherzigst den Rat, den du einem anderen gegeben hast: DENK WENIGSTENS MAL DARÜBER NACH!!!

C.I.'Gandalf

(Anm. d. Red.: Ok, eine Reaktion sei Angela vielleicht noch erlaubt, und dann schließen wir auch dieses Thema lieber wieder ab. War ein interessanter Ausflug, denn wo die Logik endet, da beginnt das Unbegreifliche, oder so ähnlich zumindest. Aber keine Angst, es gibt sicherlich noch genügend Themen, über die man sich streiten kann!)

„Mehr Scham und noch mehr Schande"

Ausg. 6/91, S. 19, „Scham und Schande"

Ja, diesem Brief kann ich nur voll und ganz zustimmen, verglichen mit Feedbacks aus älteren Ausgaben und nach einer ausführlichen tiefenpsychologischen, hautverjüngenden und nicht jugendfreien Studie unserer hauseigenen Psychoanalytikern und Gurkenanbetern bin ich zu dem noch nicht endgültigen Resultat gelangt, daß NIVEAU der Briefe baut ab. Statt Zwergen in Socken schreiben jetzt nur noch verkannte Moralwächter und Leute, die nichts Besseres zu tun haben, als der Welt mitzuteilen, daß auch sie noch Raubkopien haben. Nun, da kommt man leicht ins Grübeln und dann fragt man sich, lohnt es sich ASM weiterzulesen?? Ohne Feedback mit Niveau gleicht ASM doch fast allen anderen Zeitschriften auf dem Markt. (Nun gut, vielleicht nicht gerade der Penthouse, aber immerhin doch stark dem Playgirl). Aber bevor man dann sich bei den anderen Lesern beklagt, sollte man bei sich selbst anfangen und sich nicht immer nach anderen richten, sondern mal wieder ein eigenes Thema oder zumindest einen spritzigen Brief über Gott und die Welt verfassen. Irgendwie ist es mit dem Feedback aber auch wie mit der Szene. Am Anfang war der Otto-Normal-Freak mit seinen Fehlern und Schwächen, aber da half jeder jedem. Jetzt sind die echten Spitzen weg (die Leute, die echt Elite waren, aber trotzdem sich auf freundschaftlicher Basis mit Losern abgaben). Nun glauben alle kleinen Freaks, weil sie heute mal nicht in die Hose gemacht haben, sind sie der Topcracker. Und sie haben nichts besseres zu tun als dies lauthals in die Welt zu brüllen. Das dabei nur geistiger Dünnschieß rauskommt ist doch klar. Nun gut, ASM ist in die Jahre gekommen, aber wenn ich mir so mal das Ergebnis von 5 Jahren Reife ansehe, muß man doch zugeben, daß diese 5 Jahre auf gar keinen Fall umsonst waren.

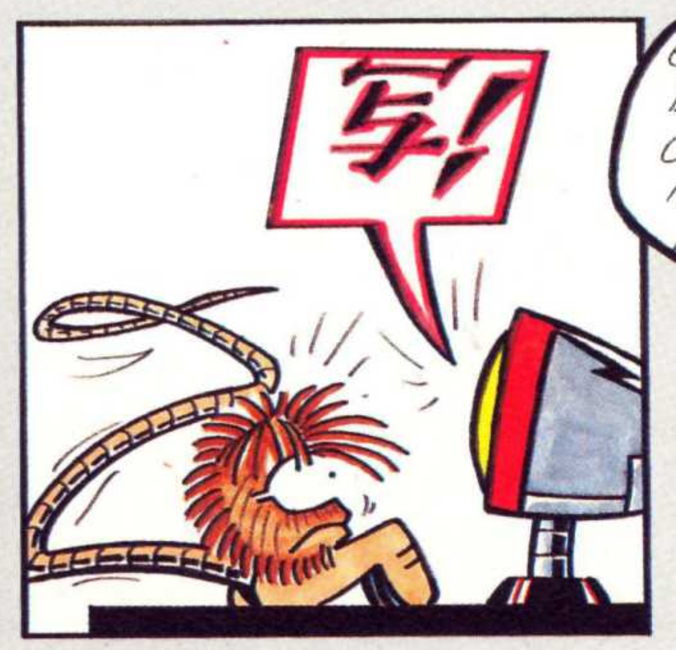
Alles wird besser, die Spiele wie der ASM; da sollte man glauben, die Leserschaft würde sich auch verbessern, aber das Gegenteil ist der Fall, das Niveau sinkt. Irgendwie kommt man sich im Feedback wie in einem Altersheim vor. Früher war man (sorry) jung, stark, voller Ideen, voller Energie. Dann wurde man älter, reifte, sah alles etwas kritischer und ernster. Aber man war immer noch irgendwie unter sich, es gab nur Freaks in der Szene, die Spaß am Computer hatten. Öde wurde es erst, als man die Rente bekam, plötzlich hatten die früher Aussenstehenden dazu gelernt, jeder schrieb einem vor wie man seinen Brei jetzt zu essen hatte. Von da an machte nichts mehr so richtig Spaß, alles war verändert. Statt sich auf den Lorbeeren ausruhen zu können, kämpft heute jeder darum, im Mittelpunkt zu stehen, wie früher, um nicht von all den Diskussionen, Erlassen, Verboten, unwissenden Mitmenschen und Computerherstellern erdrückt und nur noch zum Konsumenten abgestempelt zu werden. Kurz: Früher gab es nur den C64 und viel Freiheit für Freaks. Es wurden eigene Gesetze geschrieben und eingehalten. Heute gibt es eine so riesige Palette allein an Computern, daß einem schon der Kauf des richtigen Gerätes mehr als schwer fällt. Irgendwo macht das Freaksein nicht mehr den Spaß von früher, wir sind keine Pioniere mehr, wir sind nur noch Konsumenten. Für Otto-Normal-Freak ist eh alles schon zu schnell, zu kompliziert, zu perfekt und zu teuer. Irgendwo ist der Spaß wirklich weg. Aber was soll's, hilft ja eh alles nicht. Loser, bleib bei deiner Brotkiste!! Mit dem Inhalt dieses Briefes wollte ich niemand persönlich angreifen, sondern nur mal meine Meinung zur Szene und zum Feedback veröffentlichen. Mag sein, daß hier und da was nicht bei jedem so ist, aber ich seh' es so und wer nicht, der sollte sich eine Brille zulegen.

M

„I learned it from a book"

Als ich mir die Kleinanzeigen in der ASM 5/91 durchgelesen ha-







be, war ich erstaunt. „If you want the newest Software...", „We've got the newest Stuff..." und ähnliches. Es heißt allerdings LATEST und nicht newest! (englische Grammatik!!!)
Nun, ich frage mich weshalb solche Leute, die nicht richtig Englisch können, dann englische Kleinanzeigen aufgeben?
Wollt ihr...
...auf englische Touristen hoffen, die sich in Deutschland eine ASM kaufen, um ihnen euren „Stuff" anzudrehen?!?
...bei Freunden und Bekannten mit euren „exzellenten" Englischkenntnissen protzen?!?
...vielleicht aus reiner Gaudi mal englische Kleinanzeigen aufgeben?!? Oder sonstige Gründe??
Was auch immer es ist, denkt daran: Erst mal schön brav Englisch büffeln!

MONGOR

(Rem. o. t. Stf.: If you think that this holds up the unable people, the you have a screw loose.)

„Richtigstellung"

In den vergangenen Wochen wurde im Kleinanzeigenteil der ASM eine „Werbekampagne" für die Spherical Designs Party am 09.06.1991 durchgeführt. Zusätzlich verbreiteten die Veranstalter schriftliche Einladungen, sowie zwei sogenannte „Invitation Demos". In den betreffenden Schriftstücken wurde durch zweideutige Formulierungen der Eindruck erweckt, daß verschiedene bekannte Amiga-Gruppen an der Organisation beteiligt seien. Es handelt sich dabei beispielsweise um Panic, United Forces, Celtic und Sanity. In den Demos wurden die Veranstalter noch deutlicher und konstatierten ausdrücklich, daß die Party unter der Schirmherrschaft der bereits genannten Gruppen stattfinden werde. Von diesen Behauptungen entspricht nicht der geringste Teil der Wahrheit, und wir möchten mit diesem Brief unsere Entrüstung über die bereits beschriebene Vorgehensweise zum Ausdruck bringen. Stellvertretend auch für die anderen genannten Gruppen distanzieren wir uns von Spherical Designs und ihrer Party. In dem Einladungsschreiben und den Demos wurden auch einige C64-Teams genannt, von denen wir glaubten, daß auch deren Beteiligung an der Veranstaltung frei erfunden ist, um möglichst viele Leute „anzulocken" und einen entsprechend großen Gewinn zu erzielen. Es sollte nicht unerwähnt bleiben, daß wir Spherical Designs in drei Telefonanrufen ausdrücklichum eine Richtigstellung gebeten haben, diese uns jedoch sehr arrogant zurückwiesen. Die gesamte Amigaszene ist bereits gewarnt, da die betreffenden Gruppen eine Antikampagne mit Korrekturschreiben, Demos und BBS-Mitteilungen gestartet haben, so daß kaum ein Amiga-Besitzer auf der Party erscheinen wird. Wir möchten hiermit auch die C64-User dazu aufrufen, das heuchlerische Vorhaben von Spherical Designs nicht zu unterstützen, sondern ihre Party zu boykottieren. Erschwerend zu der Verleumdung kommt noch hinzu, daß die Organisation die Parties bis 1992 regelmäßig geplant hat.

Die erste Spherical Designs Party fand am 22.07.1990 unter dem Synonym „Action News" statt und war ein (gelinde gesagt) riesiger Flop. Nun versuchen S. und J. (alias Spherical Designs) mit billigen Tricks auf Kosten des guten Namens einiger Gruppen einen kommerziellen Erfolg zu erzielen, daher noch einmal unsere erklärte Distanzierung von dem beschriebenen Vorhaben und gleichzeitig unser Aufruf zum Boykott!

Jester and Diddle of Sanity

(Anm. d. Red.: Die Party ist längst gelaufen, der Rauch ist kalt, usw. Inwiefern nun alle gemachten Angaben richtig sind, wissen wir natürlich nicht, aber es wäre schön, wenn alle Betroffenen die Gelegenheit beim Schopfe packen und sich in friedlicher Weise dazu äußern könnten.)

„...wahnsinnig ungenau."

In Ausgabe 6/91 hatte ein gewisser „Rainer" Probleme, die Bücher „Per Anhalter durch die Galaxis (THGTTG)" zu finden. Laut Uli gibt's die nur beim „2001"-Verlag in Frankfurt, doch jeder Buchhandel mit einem aktuellen Literaturverzeichnis müßte uns eines besseren belehren können: Im Ullstein-Verlag ist Douglas Adams „erste Trilogie in vier Bänden" (nur angeblich, denn das ist falsch; die ist von Isaac Asimov) 1988 unter dem SF-Label erschienen, ein Buch kostet DM 7,80 (jedenfalls habe ich seinerzeit soviel gelöhnt). Und nun die Nummern:

1) 31070 (ISBN 3-548-31070-2),
2) 31110 (ISBN 3-548-31110-5),
3) 31136 (ISBN 3-548-31136-9),
4) 31172 (ISBN 3-548-31172-5).

.... und hier noch ein paar Worte zu den „Sound- und Grafik-Charts":
Da ich noch immer (und das wird sich auch bei der Anschaffung eines PC-ATs nicht ändern) stolzer Besitzer eines Commodore 64-„Terminals" bin, kann ich bezogen auf Sounds und Musiken – deren Fan ich besonders bin – Folgendes sagen: Oft wird in Euren Tests auf gute Musiken hingewiesen, das Spiel rechtfertigt eine Anschaffung allerdings keineswegs. Es ist so für den Computerbesitzer, der sich an der Musik laben will nicht einfach, in diesen Genuß zu kommen. Soundcompilations als Demos wie in den Zeiten von „Game-Music 1-XYZ" sind heutzutage ausgestorben. So bleibt zumindest für mich das Non-Plus-Ultra bei Rob Hubbard, Martin Galway, Ben Daglish, dem Sound-Magier Chris Hülsbeck und den Maniacs of Noise, danach klafft die sogenannte „gap". Das Allerbeste, was meine Ohren jemals aus dem Soundchip des 64'ers zu hören bekamen, ist die Titelmelodie zum Spiel „To Be On Top" (Musik hui – Game pfui), dessen Komponist Chris Hülsbeck meines Erachtens das Optimum aus dem „Brotkasten" herausgeholt hat. Obwohl hier bereits (wie auch in seinen anderen Stücken, z. B. Giana Sisters oder Jinks) viel Synthesizer verwendet wurde, kann man noch von programmierter Musik sprechen, im Gegensatz zum Amiga oder ähnlichen Soundboxen (Ausnahmen bestätigen auch dort nur die Regel). Das lag mir vorerst auf der Seele, danke für's lesen.

Thorsten Berndt

(Anm. d. Red.: Zum Hitchhiker-Problem: Stimmt! Alle wußten es, nur ich nicht, weil ich hinter'm Mond lebe. Die andere Sache: Tja, das ist schon ein Problem...)

„Gleichgültigkeit"

Ich sitz hier an einem heißen Sommernachmittag und zieh' mir wie immer das ASM Feedback rein. Lächelnd lese ich, was die ganzen Deppen schreiben. Z. B. Dave, der besser im Mittelalter gelebt hätte oder Asterix of Victory, der sich als Superkenner der Szene ausgibt. Bei dem Brief vom Frosch denk' ich mir aber: „Is et denn?" Da will der Bayer sich doch glatt in die etablierte Szene einmischen. Was der Heini wohl von mir will? Ist wahrscheinlich einer von denen, die nur in Jinglers von C und A rumlaufen. Zu Schorle: Der bringt endlich mal Stimmung ins Feedback, das viel zu viel von Möchtegern – Crackern mit ihren intelligenten Beiträgen beherrscht wird. (....)

A-Man/Action

„Selber Lamer!!!"

(....)
Also, mein Brief beschäftigt sich mit dem Brief von „Ventilator of no Name Crew in Switzerland" (Ausgabe 2, Febr. 1991).
In jenem Briefe schrieb uns dieses verirrte Schaf „Wer (oder was) ist ein Lamer!?" (blöde Frage !!!)
Nunja! Das haben wir gleich mein Sohn! Schnell mal das Wörterbuch aufgeschlagen ....
Da isses ja! Lamer, Loser -- Versager!! Das heißt es! Du bist nicht nur ein Chaot und Zyniker, wie Du sagtest, sondern auch ein Lamer! (Klar??) Nun weißt Du was ein Lamer ist!
(....)
Is ja ne feine Sache, daß Du Assembler lernst. Wenn Du 65 bist und es eventuell kannst, sag mir dann doch bitte bescheid! Allerdings finde ich es auch nicht gut, daß sich irgendwelche „Cracker" so über andere stellen. Andererseits.... ich crack selbst ein wenig und beziehe auch „new stuff" von den „großen" dieses Geschäfts. Und wenn da irgend so'n Hosensch.... für seinen 64'er Spiele haben will, die es nur auf'm Amiga gibt, nenne ich so eine Person schon einen Lamer/Loser.

Hackmann





C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der hier gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch! Unsere Adresse:

ASM
CLUBS
Postfach 870
3440 Eschwege

------- LOS GEHT ES: -------

Name:
Double Trouble

Anschrift:
Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29
1000 Berlin 47
Tel.: 030/6849816

System/e:
Sega Master, Sega Mega, NES

Bedingungen/Kosten:
Für Berliner 25 Mark, für Nichtberliner 30 Mark

Anzahl der Mitglieder:
Über 300 in ganz Europa

Aktionen/Leistungen:
- kostenlose vierteljährliche Clubzeitschrift mit ebenfalls kostenlosen Kleinanzeigen
- Hotline
- Wettbewerbe
- Gute Beziehungen zu Versandhändlern

Besonderheiten:
Erster Berliner Fanclub seiner Art

●●●●●●●●●●●●●

Name:
Nintendo Power Club

Anschrift:
Gregor Czempiel
Theodor-Körner-Weg 12
2000 Hamburg 61

System/e:
Game Boy, Super Famicom

Bedingungen/Kosten:
Aufnahmegebühr 5 Mark, danach zweimonatlich zwei Mark

Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben

Aktionen/Leistungen:
- Zweimonatliche Clubzeitschrift
- Hotline
- Verleih, Tausch, An- und Verkauf von Game Boy-Modulen
- Wettbewerbe

Besonderheiten:
Gebühren werden per Porto beglichen

●●●●●●●●●●●●●

Name:
Amiga Softy Club

Anschrift:
Florian Nuxoll
Kringelkamp 36
2848 Vechta

System/e:
Amiga

Bedingungen/Kosten:
Halbjährlich 6 Mark in Briefmarken als Clubbeitrag

Anzahl der Mitglieder:
45

Aktionen/Leistungen:
Preisvergleiche
Tips & Tricks

Besonderheiten:
keine

●●●●●●●●●●●●●

Name:
Internationaler LYNX-Club

Anschriften:
- Deutschland -
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

- Österreich -
Christian Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl

- Schweiz -
Eugen Rodel
Sängeliweg 45
CH-4500 Langenthal

System/e:
Atari LYNX

Bedingungen/Kosten (Deutschland):
Anmeldegebühr 5 Mark (Grundinformationen) monatlich 3 Mark (für monatliche Post)

Anzahl der Mitglieder:
ca. 65

Aktionen/Leistungen:
- Internationaler Informationsaustausch
- Club-Magazine
- Modul-Verleih
- Modul-Quelle
- Kontake
- Treffen

Besonderheiten:
Größter LYNX-Club in Deutschland

●●●●●●●●●●●●●

Name:
Die hessische Amis

Anschrift:
Steffen Behr
Andreasruh 27
6401 Uttrichshausen

System/e:
Amiga

Bedingungen/Kosten:
15 Mark jährlich

Anzahl der Mitglieder:
16

Aktionen/Leistungen:
- vierteljährlich Clubzeitschrift
- halbjährlich Club-Disk
- Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen
- Lösungen zu Spielen
- Kostenlose Kleinanzeigen
- Wettbewerbe

Besonderheiten:
Keine



Name:
Amiga-Fighters

Anschrift:
Andreas Dubois
Starenweg 9
7930 Ehingen

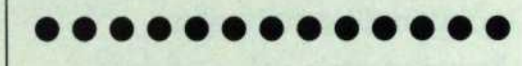
System/e:
Amiga 500

Bedingungen/Kosten:
5 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:
30

Aktionen/Leistungen:
- monatliches Clubmagazin
- kostenlose PD-Bibliothek
- monatliche Preisausschreiben
- kostenlose Kleinanzeigen
- Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

Besonderheiten:
Keine



Name:
Amiga-Club Oberhofen

Anschrift:
Wolfram Sparka
Alte Gärten 1
7981 Oberhofen
Tel.: 0751/62918 (Mo., Mi., Fr. ab 16h)

System/e:
Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX

Bedingungen/Kosten:
36 Mark jährlich

Anzahl der Mitglieder:
61

Aktionen/Leistungen:
- Clubzeitschrift
- Clubtreffen
- Einsteigerhilfen
- Spiele-Demo-Service
- Hotline
- Preisausschreiben
- Rabatte beim Einkauf

Besonderheiten:
Weitere Infos gegen 2 Mark Rückporto

●●●●●●●●●●●●●

Name:
Amiga-Ankh-Club

Anschrift:
Marc Fischer
Buchenstr. 9a
8311 Altfraunhofen

System/e:
Amiga 500/2000/3000

Bedingungen/Kosten:
6 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:
30

Aktionen/Leistungen:
- monatliche Clubzeitung
- An- und Verkauf von Software
- Hotline
- Anfängerhilfen
- Tests & Programmierung

Besonderheiten:
Keine

●●●●●●●●●●●●●

Name:
Challenger-Videospielclub

Anschrift:
Gerhard Pierzinger
Niederbreitenbach 177
A-6322 Kirchbichl
Tel.: 05338/7143 (Harald Mähr)
Österreich

System/e:
Alle Systeme; Schwerpunkte bei Sega Mega, PC Engine und Super Famicom

Bedingungen/Kosten:
50 Schilling (8 Mark) monatlich

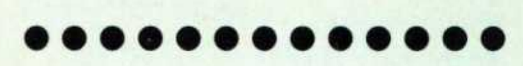
Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben

Aktionen/Leistungen:
- monatliche Clubzeitschrift
- Sammelbestellungen (Österreich)
- Clubabende mit Wettbewerben
- Hotline (Sa. von 10-12h)

Besonderheiten:
Videozine in Planung (gegen Aufpreis)

Name:
MBE-MSX Computerclub Wien
Anschrift:
Peter Lechner
Justgasse 29/22/12
A-1210 Wien - Österreich
System/e:
MSX
Bedingungen/Kosten:
zwischen 200 Schilling (30 Mark) und 400 Schilling (60 Mark) jährlich
Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
Bestimmen die Mitglieder selbst, hauptsächlich:
- Erfahrungsaustausch
- Programmierung
- alle zwei Wochen Meeting

Besonderheiten:
Keine



Name:
Club No. 1
Anschrift:
Michael Klessinger
Feldstr. 26
5630 Remscheid 11
System/e:
Alle Systeme
Bedingungen/Kosten:
Keine
Anzahl der Mitglieder:
Keine Angabe
Aktionen/Leistungen:
- Tauschbörse für Hard- & Software
- Erfahrungsaustausch

Besonderheiten:
Keine



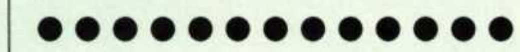
Name:
Zefa Club
Anschrift:
Alexander Fabian
Carl-Benz-Str. 6c
6140 Bensheim 1
System/e:
C-64
Bedingungen/Kosten:
Besitz von C-64 mit Floppy; 5 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder:
15
Aktionen/Leistungen:
- monatlich zwei Clubdisks
- Clubtreffen

Besonderheiten:
Keine



Name:
ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift:
Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45
4352 Herten
System/e:
nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
5 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder:
derzeit 811
Aktionen/Leistungen:
- vierteljährliches Clubmagazin (Disk & Papier!)
- PD-Bibliothek
- Reparaturservice
- Hilfestellung bei Problemen aller Art

Besonderheiten:
Keine



Name:
Amiga Club Österreich
Anschrift:
Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Jährlich 120 öS
Anzahl der Mitglieder:
ca. 1300
Aktionen/Leistungen:
- Hotline täglich von 10-12h & 20-23h
- in Wien zweimal wöchentlich Clubnachmittag

Besonderheiten:
Keine



Name:
LYNX Star Club
Anschrift:
Andre Linken
Spessartstr. 9b
6457 Maintal 2
oder
Marc Waluja
Maudacher Str. 376
6700 Ludwigshafen
System/e:
Atari LYNX
Bedingungen/Kosten:
Kosten von DM 3.- ohne weitere Angaben
Anzahl der Mitglieder:
15
Aktionen/Leistungen:
- Hotlines
- kostenloser Modulverleih
- Tips & Tricks
- Clubtreffen
- Sammelbestellungen

Besonderheiten:
Keine



Name:
Unicorn-Public-Domain-Club
Anschrift:
T. Hasenbein
Herner Str. 277
4630 Bochum 1
System/e:
Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Anmeldegebühr: 10 Mark
Jahresabo Clubdisk (6 Stk.): 20 Mark
Anzahl der Mitglieder:
100
Aktionen/Leistungen:
- Reiner PD-Club
- Rabatte für Mitglieder
- kostenlose Anzeigen auf Disk
- Hilfestellungen
- 'Geburtstagsüberraschung'
- Clubtreffen & Disk in Planung

Besonderheiten:
Infos & Mitgliedschaftsantrag gegen Rückporto



Name:
Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift:
Andre Lorenz
Aspeloh 10
4515 Bad Essen 1
System/e:
Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder:
18
Aktionen/Leistungen:
- Alle zwei Monate erscheint eine Clubzeitschrift

Besonderheiten:
Eigene Band, Aufnahme nur nach Fotosichtung möglich



Name:
Computerclub „KICK OFF"
Anschrift:
Udo Volkmann
Stresemannstr. 2
5300 Bonn 1
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Kein Beitrag! Bei den Spieltreffs ist für Verzehr ein individueller Beitrag zu leisten.
Anzahl der Mitglieder:
K. A., da Mitgliedschaft nicht erforderlich
Aktionen/Leistungen:
- „Computersenioren" spielen in geselliger Runde 'Kick Off'.
- Turniere mit 'Player Manager'-Unterstützung

Besonderheiten:
Teilnahme ab 20 Jahren aufwärts

●●●●●●●●●●●●●●

Name:
AmigaPowerClub
Anschrift:
Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e:
Alle Amigas
Bedingungen/Kosten:
Keine
Anzahl der Mitglieder:
17
Aktionen/Leistungen:
- Selbstkosten-PD-Pool
- Diskmagazin
- eigene PD-Serie
- Beratung etc.

Besonderheiten:
Offen für alles, u.U. Untergruppe 'Archimedes'

●●●●●●●●●●●●●●

Name:
Future All e.V.
Anschrift:
Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei:
Ralf Kalkowsky
Eichendorffstr. 30
4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835
System/e:
Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten:
7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder:
250
Aktionen/Leistungen:
- PD-Pool für fast alle Rechner
- sechswöchige Clubzeitschrift (kostenlose Kleinanzeigen)
- Scan-Service
- Reparatur-Service
- Grafikbibliothek
- Messebesuche
- Clubtreffen

Besonderheiten:
Zusammenschluß von Computerfreaks, die die Computerei als Hobby betrachten, das nicht in Arbeit ausarten soll.

●●●●●●●●●●●●●●

Name:
Amiga World
Anschrift:
Ole Brandenburg
Harriehausen Nr. 30
3353 Bad Gandersheim
Tel.: 05382/4858
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
3 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder:
3
Aktionen/Leistungen:
- monatliches Clubheft
- Grafikwettbewerbe
- Zweimal jährlich Clubdisk

Besonderheiten:
Keine

Sie sind wieder da!

Sehnt Ihr Euch nach den Zeiten, da Ihr nächtelang durch schwarze Kreise sprangt, finstere Trolle bekämpftet und Ausflüge in Vogonenraumern unternahmt? Den Zeiten, in denen man sein Englisch-Vokabular an einem langen Spieleabend schneller aufpolierte als in drei Schulwochen? Dann könnt Ihr ab sofort Euren Händler heimsuchen: Zehn Titel des Adventure-Altmeisters INFOCOM werden neu aufgelegt. Für jedes Temperament ist etwas dabei . . .

Die Fangemeinde heulte auf, als im letzten Sommer das endgültige „Aus" kam. Jahrelang hatten die Kalifornier mit Kultstatus einen Klassiker nach dem anderen produziert. Dann wechselten Konzept und Belegschaft, und der Erfolg versickerte langsam. Alte Hasen wie *Brian Moriarty* und *Steve Meretzky* versuchten andernorts ihr Glück (Brian mit *Loom*, Steve mit *Sorcerers get all the Girls*), von der Firma blieb nur der Name.

Die britische VIRGIN: 1-GRUPPE SICHERTE SICH AUS DEM „NACHLASS" DIE RECHTE AN DEN 16-Bit- und PC-Fassungen von zehn Adventures. Für knapp 40 Mark vertreibt RUSHWARE sie in Deutschland.

Die komplette ZORK-TRILOGIE, demnächst SORCERER und ENCHANTER aus der gleichnamigen Trilogie, sowie das märchenhafte, anfängerfreundliche WISHBRINGER erfreuen Fantasyliebhaber. Wer ihn immer wieder verpaßte, hat jetzt keien Ausrede mehr: Der HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY ist da, ebenso wie die schrägen LEATHER GODDESSES OF PHOBOS. Science Fiction-Fans können im legendären PLANETFALL ihren Lieblingsroboter Floyd wiedersehen. Zu guter Letzt wird demnächst der Krimi DEADLINE erscheinen. Alle Spiele werden in praktischen Klappkartons mit ausführlicher englischer Anleitung geliefert. Manche Original-Extras, die zum Lösen der Spiele gebraucht werden, liegen bei!

Gute Nachricht auch für C 64-Freunde: UNITED SOFTWARE verkauft jetzt rund 15 Infocom-Disketten in Originalpackung für 10 bis 15 Mark. Von BUREAUCRACY bis STATIONFALL, von BALLYHOO bis TRINITY spannt sich der Reigen – allerdings in begrenzter Stückzahl. Mit Glück werden auch ARTHUR, SEASTALKER und ZORK ZERO für den PC erhältlich sein, weitere Titel könnten hinzukommen. Die PC-Preise liegen bei rund 20 bzw. 30 Mark. Wer ergattert nicht gerne einen alten (Groß-) Meister?



Infocom kommt . . .

EVA HOOGH

HELDEN-STRESS



HERO QUEST

System: Amiga (getestet), Atari ST (getestet), C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** Gremlin, Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Nach einer Fülle von Flops und Reinfällen, die sich in erschreckender Weise über Jahre hinwegzogen, meldet sich GREMLIN nun mit neuem Spiel und neuer Aufmachung auf dem Screen zurück. Qualität soll jetzt geboten werden, allerdings ohne den markigen Wahlspruch „Gremlin - always ahead of their time“, sondern mit



Gremlin – bemühen sich!
Foto: Amiga

Technik, Ausstattung und Design, die man bei jedem guten Produkt erwartet. Einen durchweg positiven Eindruck macht bereits der umfangreiche und höchst stimmungsvolle Vorspann, der mit farbenfrohen, tollen Bildern und viel Text die Vorgeschichte dieses Rollenspiels erzählt. Erstaunlich ist es allerdings, daß dieser ganze Aufwand um den Background eines Lords des Chaos und den Mächten des Guten eigentlich völlig umsonst ist, denn das Spiel selbst beinhaltet eine völlig andere, von der Story unabhängige und zudem sehr triviale Story. Was nützt das Wissen um die große Schlacht der vier Helden und ihrer Armeen gegen den Chaos-Lord, wenn diese bereits *vor* Spielbeginn gewonnen wurde? Zwar können sogar fünf Spieler am fröhlichen Reigen teilnehmen, die Rollen eines Elfen, Zauberers, Kämpfers, Zwerg oder sogar die Rolle des Bösewichts übernehmen, doch die Spielhandlung stellt nur eine Forderung: Den Mächten des Bösen entgehen, die gestellten Missionen erfüllen (Schätze finden u. ä.) und die Dungeos erkunden. Insgesamt stehen dabei 14 Missionen zur Auswahl, allerdings ohne ein variables Spielfeld. Hinzu kommt, daß die Monster recht passiv sind, die Dungeons gar verödet scheinen. Bei dieser Aufmachung mag man gar nicht glauben, daß das Brettspiel, daß diesem Spiel als Vorlage galt, einer der größten Renner der letzten jahre war. Das Brettspiel hatte jedoch einen Vorteil: Die Veränderlichkeit des Spielfeldes und die ungewöhnlich schnelle Einarbeitungszeit in ein Spielgenre, das doch sonst so komplex und schwierig ist.

Ohne Zweifel hat sich Gremlin Mühe gegeben, hat man acht Monate Entwicklung und Programmierung investiert, um die 3D-Sicht perfekt, die Menüs übersichtlich und die Grafik herausragend zu machen. Es hakt aber an den erwähnten Details - und die entscheiden ganz wesentlich über die Qualität. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Handlung	6
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

ANLEITUNGEN · KOMPLETTLÖSUNGEN · PLÄNE – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Goldregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Loom	L	-	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Worship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Krocken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

"L" und "P" in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG



		Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4.	RAILROAD TYCOON	89,90		84,90	
5.	BUCK ROGERS	89,90	64,90	89,90	
6.	SILENT SERVICE 2			89,90	
7.	EYE OF THE BEHOLDER			84,90	
8.	ULTIMA 5	89,90	89,90	89,90	89,90
9.	CADAVER	74,90			74,90
10.	POOL OF RADIANCE	69,90	89,90		89,90

CPS Frank Heidak

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

American Express Cards · Diners Club International · VISA · Eurocard

SONDERANGEBOTE

		TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
ARCTIC FOX	D	SIM			39,90
BAD BLOOD	D	ROL			49,90
BARD'S TALE 1 THE	D	ROL		24,90	
BARD'S TALE 1 + DUNGEON WIZARD	D	ROL		49,90	
BARD'S TALE 2 THE	D	ROL	49,90	29,90	49,90
BLOODWYCH	E	ROL		44,90	
CAVEMAN UGH-LYMPICS	E	SPO		24,90	39,90
DEJA VU	E	ADV		29,90	
DAM BUSTERS THE	D	SIM		49,90	
DUNGEON WIZARD	D	ROL		29,90	
EMERALD MINE 1	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 2	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 3 PROFESSIONAL	D	ARC	29,90		
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	D	SPO	49,90		
EYE OF HORUS	D	ARC		29,90	
FAERY TALE ADVENTURE THE	E	ROL		39,90	
FLUGSIMULATOR 2 KOMPL. DT.	D	SIM		49,90	
FOOTBALL MANAGER	E	SPO		14,90	
FOOTBALL MANAGER 2	D	SPO		29,90	29,90
GARRISON	D	ARC	29,90		
HOLLYWOOD POKER	D	STR		19,90	
IN 80 TAGEN UM DIE WELT	D	STR		9,90	
INFILTRATOR 2	D	ADV		29,90	
INTERNATIONAL KARATE	D	SPO		19,90	
JET	D	SIM	59,90	49,90	
JUMP JET	E	SIM		14,90	
KICK OFF 2 - FINAL WHISTLE	D	SPO	39,90		
KICK OFF PLAYER MANAGER	D	SPO	54,90		
KICK OFF 2 - WINNING TACTICS	D	SPO	24,90		
KING'S QUEST 1, 2 oder 3 (je)	D	ADV	49,90	49,90	
LAS VEGAS ROULETTE	D	STR			29,90
LORDS OF CONQUEST	D	STR			39,90
L.A. CRACKDOWN	E	ADV		24,90	
MS. PACMAN	E	ARC			24,90
OMEGA	E	SIM	59,90		
PACMAN	E	ARC		14,90	
SECONDS OUT	E	SPO	19,90		
SILENT SERVICE	E	SIM		49,90	49,90
SKYBLASTER (3D-ACTION)	D	ARC	19,90		
STARWAYS	D	ARC	19,90		
THUNDERCHOPPER	E	SIM		49,90	49,90
TRACK & FIELD INCL. JOYPAD	E	SPO		39,90	
ULTIMA 3	D	ROL	59,90	39,90	
UMS SET INCL. 2 SCENERIES	D	SIM	59,90		
UP PERISCOPE	D	SIM		49,90	49,90
WHIRLIGIG	D	ARC	14,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
'NAM	SIM	84,90		84,90	89,90		
688 ATTACK SUBMARINE	SIM	74,90			84,90	J	J
A 10 TANK KILLER	SIM	89,90			94,90	J	
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	SIM	84,90					
ALPHA WAVES	STR	74,90		74,90	74,90		
BACK TO THE FUTURE 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
BANDIT KINDS OF ANCIENT CHINA	SIM	94,90			94,90		
BARD'S TALE 3 THE	ROL	74,90	69,90		79,90		
BATTLE COMMAND	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
BATTLEHAWKS 1942	SIM	69,90	69,90		69,90	J	
BETRAYAL	STR	84,90					
BUNDESLIGA MANAGER	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90	J	
CASTLE MASTER	ADV	74,90	44,90	74,90	84,90		
CHALLENGERS	COM	84,90	64,90	84,90	84,90		
CHAMPIONS OF KRYNN (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90		74,90		
CHUCK YEAGER 2.0	SIM	74,90					
COIN OP HITS 2	COM	84,90	54,90	84,90			
CURSE OF THE AZURE BONDS (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90		77,90		
DARK HEART OF UUKRUL	ROL				84,90		
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	ROL		79,90	89,90			J
DEUTSCHES AFRIKA KORPS	SIM		69,90				
DRACHEN VON LAAS DIE	ADV	74,90					
DRAGON FLIGHT	ROL	84,90	84,90				
DRAGON WARS	ROL	74,90	49,90		89,90		
DUNGEON MASTER (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90				
DUNKLE DIMENSION DIE	ROL		69,90				
D.A.K. SZENARIOS	SIM		19,90				
ELITE	SIM	74,90		74,90	74,90		
ELITE PLUS (NUR VGA)	SIM				94,90	J	
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	ADV	84,90		94,90	94,90	J	
EPYX SPORTING GOLD	COM	74,90		74,90	74,90		
EYE OF THE BEHOLDER	ROL				84,90	J	J
F 16 COMBAT PILOT	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90	J	
F 19 STEALTH FIGHTER	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
F 29 RETALIATOR	SIM	74,90		74,90	74,90	J	
FLIGHT OF THE INTRUDER	SIM				94,90	J	
FLUGSIMULATOR 4	SIM				179,90	J	
FULL BLAST	COM	74,90	59,90	84,90	84,90		
GENGHIS KHAN	SIM	94,90			94,90		
GODS	ADV	69,90		69,90			
GOLDEN AXE	ARC	74,90	44,90				
GRAND OVERT	STR	49,90					
GREAT COURTS 2	SPO	74,90		74,90			
GUNSHIP	SIM	84,90	79,90	84,90	94,90		
HARD NOVA	STR				84,90	J	J
HARPOON	SIM	99,90			119,90	J	
HERO QUEST	ROL	69,90					
HIGH ENERGY 2	COM	74,90		74,90	84,90		
IMPERIUM	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
INDIANA JONES 3 (LUCASFILM)	ADV	67,90		67,90	67,90	J	
INDIANAPOLIS 500	SPO	74,90			74,90	J	J
INVEST	SIM	64,90	44,90	64,90	84,90		
ISHIDO	STR	74,90			84,90	J	
IT CAME FROM THE DESERT (AM 1MB)	STR	84,90			84,90	J	J
JAHANGIR KHAN (SQUASH)	SPO	74,90		74,90			
KICK OFF 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	J	J
KLAX	STR	49,90	44,90	49,90	74,90		
KNIGHTS OF THE SKY	SIM				94,90	J	
KRIEG UM DIE KRONE	SIM		49,90				
KRIEG UM DIE KRONE 2	SIM		59,90				
LAST NINJA 2	ADV	74,90					
LAST NINJA 3	ADV		49,90				
LEGEND OF FAERGHAIL	ROL	74,90		74,90	74,90		
LEMMINGS	STR	69,90		69,90	89,90		
LINKS	SPO				94,90	J	J
LOOM (LUCASFILM)	ADV	74,90		74,90	74,90		J
LORDS OF DOOM	ADV	74,90	49,90				
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SPO		44,90				
M 1 TANK PLATOON	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
MANAGER	SIM		44,90				
MANIAC MANSION	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90		
MEGATRAVELLER	ROL	74,90			89,90		
MIG 29 FULCRUM	SIM	94,90		94,90	94,90	J	
MIGHT & MAGIC 1	ROL		64,90		94,90		
MIGHT & MAGIC 2	ROL	89,90	64,90		89,90		
MONSTER PACK	ARC	69,90					
M.U.D.S.	SPO	74,90			84,90	J	
NIGHT SHIFT	STR	59,90	44,90	59,90	59,90	J	J
NORTH & SOUTH	STR	74,90	44,90	74,90	74,90		
OIL IMPERIUM	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90		
ON THE ROAD	SIM	74,90		74,90			
OPERATION STEALTH	ADV	74,90		74,90			
PANG	ARC	74,90	49,90	74,90			
PANZA KICK BOXING	SPO	84,90		84,90	84,90	J	
PGA TOUR GOLF	SPO	74,90			74,90	J	
PICK'N PILE	ARC				74,90		
PIRATES!	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90		
PLOTTING	STR	74,90	54,90	74,90			
POPULOUS	STR	74,90		74,90	74,90	J	J
POPULOUS PROMISED LANDS	STR	29,90		29,90	39,90	J	J
PORTS OF CALL	SIM	89,90			89,90		
POWERMONGER	SIM	74,90		74,90			
POWERPACK	COM	74,90		74,90	84,90		
POWER UP	COM	84,90	64,90	84,90			
PUZZNIC	STR	74,90	49,90	74,90			
RALF GLAU EDIT. (HANSE,VERM.,YUP.)	COM	84,90	74,90		84,90		
RED BARON EGA/HD OD. VGA/HD	SIM				119,90	(J)	J
RED STORM RISING	SIM	74,90	69,90	74,90	94,90		
RENEGADE LEGION INTERCEPTOR	SIM				94,90		
REVELATION	STR	59,90			64,90		
RINGS OF MEDUSA	STR	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
SAVAGE EMPIRE THE	ROL				94,90	J	J
SCHWERT UND MAGIE 1 UND 2	ROL		29,90				
SCHWERT UND MAGIE 3 UND 4	ROL		29,90				
SECRET OF THE SILVER BLADES	ROL		79,90		89,90		J
SHANGHAI 2	STR				84,90	J	J
SIM CITY (AM 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90		
SIM CITY ARCHITECTURAL DISK 1 O. 2	SIM				44,90		
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SIM	44,90			44,90		
SIM CITY UND POPULOUS	SIM	84,90		84,90	84,90		J
SOCCERMANIA	COM	64,90	54,90	74,90			
SPEEDBALL 2	SPO	74,90					
STARFLIGHT 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90		
STARFLIGHT 2	ROL				89,90	J	
STERNE WIE STAUB	SIM		54,90				
SUPER MONACO GRAND PRIX	SPO	74,90	44,90	74,90			
SUPERCARS 2	SPO	74,90					
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ARC	74,90	54,90		74,90		
TEST DRIVE 3	SIM				84,90	J	J
THEIR FINEST HOUR	SIM	84,90		84,90	89,90	J	J
TRANSWORLD	SIM	74,90	49,90	74,90	84,90	J	
TURRICAN 2	ARC	74,90	44,90	74,90			
ULTIMA 4	ROL	89,90	89,90				
ULTIMA 6	ROL		89,90		89,90	J	J
ULTIMA TRILOGIE (TEIL 1 - 3)	ROL		79,90		79,90		
UMS 2	SIM	84,90		84,90	94,90		
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DIE	ADV	74,90	44,90				
WAR LORD	SIM		49,90				
WAR LORD SZENARIO	SIM		19,90				
WILD WEST WORLD MIT SPIELBRETT	SIM	89,90					
WING COMMANDER	SIM				94,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS	SIM				49,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS 2	SIM				49,90	J	J
WINGS	SIM	84,90					
WINNING TEAM	COM	84,90		84,90			
WONDERLAND	ADV	84,90			84,90	J	J
ZAK MC KRACKEN	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90		

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen-und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit

COMPUTER PROGRAMM SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7
5000 Köln 41

Bestellannahme:
0221/40 74 47
0221/40 68 88
0221/40 17 80

24 Stunden- Fax
0221/40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/40 24 93 - Di. und Do. von 17.30 - 19.00 Uhr

Kundendienst Software:
0221/400 01 27 - Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Hiermit bestelle ich für den Titel ....

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan/Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Programm/Modul
- ❑ Software-Test
- ❑ Zubehör/Hardware
- ❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

Kunden-Nr.: ....

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- DM • Pläne: 15,- DM • Anleitung: 25,- DM

Versandkosten Inland

Vorkasse Scheck/Kreditkarte **5,-** Nachnahmeversand **10,-**

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen **ab 45,-**

bei Spiele-, Zubehör- und Mischbestellungen **ab 100,-**

Versandkosten Ausland

Vorkasse Scheck/Kreditkarte **12,-** Nachnahmeversand **25,-**

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Commodores heiße Nummer

Totale Vi

Commodores CDTV ist ab sofort erhältlich. Bloß, was ist CDTV? Seit einigen Monaten geistert dieses Kürzel nun schon durch die Computerwelt, und ab und zu war auf Messen auch schon ein CD-Player-ähnliches Gerät zu sehen. Nun, schau'n wir mal, wie ein berühmter Landsmann einmal sagte.

Zunächst sieht das Gerät tatsächlich wie ein völlig normaler CD-Player aus. Betrachtet man sich aber die Rückseite, entdeckt man eine ganze Reihe von Schnittstellen die einem recht bekannt vorkommen. Tatsächlich steckt in dem Gehäuse nicht nur ein CD-Laufwerk, sondern auch noch ein überarbeitetes Amiga-Motherboard mit 1 MB Speicher.

Nun gut, werden jetzt einige sagen, ein Amiga mit CD-Laufwerk und ein komplizierter Name (Commodore Dynamic Total Vision), nichts Besonderes. Aber weit gefehlt. Durch diese Kombination eröffnen sich Möglichkeiten, an die bisher kaum jemand gedacht hat.



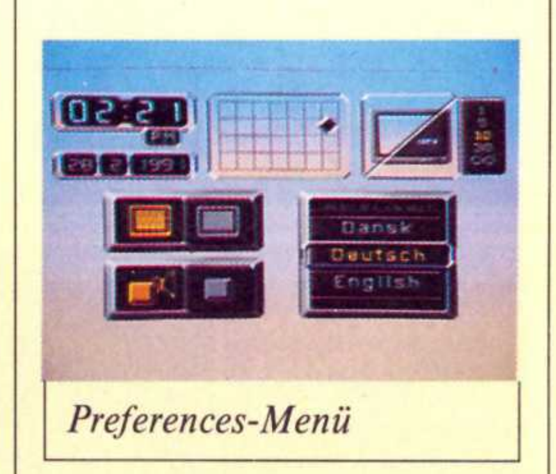
„Jägerschnelle" HAM-Grafiken

Aber packen wir das CDTV erst einmal aus. Zum Lieferumfang gehört ein Netzkabel, ein zweipoliges Cinchkabel, ein Caddy (dazu später), die Fernbedienung, eine Willkommens-CD, sowie ein DIN-A4-Blatt mit Anschlußbeschreibung. Ein Handbuch ist nicht zu entdecken. Der Anschluß des CDTV an einen Fernseher oder Monitor gestaltet sich Dank des Faltblattes als Kinderspiel. Nach dem Einschalten des Gerätes erscheint das mittlerweile bekannte, animierte CDTV-Logo. Jeder Tastendruck auf der Ferbedienung bringt den Benutzer in ein der Workbench ähnliches Preferences-Menü. Hier können Landessprache, Bildschirmzentrierung und einige andere Dinge eingestellt werden. Amiga-fremde Benutzer können hier noch nicht viel anfangen, also die Willkommens-CD in den Caddy, eine Art Schutzhülle, packen und in das Laufwerk schieben. Nach kurzer Ladezeit erklärt eine freundliche Stimme – unterstützt von zahlreichen Grafiken – der freudig erregten Person vor dem Bildschirm die Handhabung seiner neuen Errungenschaft. Die CD ist also als Bedienungsanleitung zu verstehen. Ein netter Gag wie ich finde, jedoch sollte trotzdem ein Handbuch beigelegt werden, falls einmal Proble-



CD als Bedienungsanleitung

me auftauchen. So könnte schnell mal nachgeschlagen werden, anstatt das laufende Programm zu verlassen und sich durch die Menüs der Willkommens-CD zu klicken. Die Steuerung des CDTV geschieht zur Zeit noch ausschließlich über die Fernbedienung. Eine externe Amiga-Tastatur, sowie eine Infrarot-Maus und ein Infrarot-Joystick sind in Vorbereitung. Die besagte Fernbedienung wirkt wie eine Kreuzung aus Joypad und TV-



Preferences-Menü

Fernbedienung. Links außen befindet sich das Steuerkreuz, in der Mitte eine Zehnertastatur plus Steuertasten für den CD-Modus und rechts außen zwei Knöpfe für Maus/Joystickfunktionen. Insgesamt macht die Fernbedienung einen durchdachten Eindruck.

Ansatz zur Kritik bietet lediglich das Steuerkreuz, welches insbesondere bei Spielen schlecht zu handhaben ist. Eine Überarbeitung erscheint angebracht.



Sim City im neuen Gewand

Das Gerät selber besteht, wie schon erwähnt, aus einem Amiga-Motherboard und einem Sony/Phillips-CD-Rom mit einer Speicherkapazität von 550 MB. An Schnittstellen sind zu den normalen Amiga-Anschlüssen noch eine Midi-, eine RAM-Karten- und eine Genlockschnittstelle hinzugekommen. Desweiteren besteht jetzt auch die Möglichkeit einen Fernseher über Coaxialkabel direkt anzuschließen.

Software: Kleines Angebot mit großen Aussichten

Unverständlicherweise hat COMMODORE seiner neuen Wundermaschine keinen Flickerfixer spendiert. Da aber die überwiegende Zahl





Technische Daten:

CD-ROM:

Sony- oder Phillips Laufwerk mit 550 MB Speicherkapazität. Mittlere Zugriffszeit zwischen 0.5 und 0.8 Sekunden.

Betriebsarten: CD-ROM, CD-Audio und CD + G (CD+Grafik: zum Ton können Standbilder eingespielt werden). Das Laufwerk arbeitet nach ISO-9660.

Schnittstellen:

Stereo-Kopfhörer Anschluß, RAM-Karten-Steckplatz (Kartenkapazität bis 64 KB), Centronics parallel, RS-232 seriell, externes Diskettenlaufwerk, Tastatur, zweite Fernbedienung, Stereo-Audio-Cinch-Ausgang, Midi in/out, Analog RGB, Composite Video (NTSC oder PAL), Component Video, RF Modulator.



Heiße Nummer: CDTV Fotos: Alt

CD-Audio:

Dual-16-Bit-D/A-Wandler mit 10-Bit Entzerrung, achtfaches Oversampling, Klirrfaktor 0,02% auf 1KHz.

Der Frequenzbereich liegt zwischen 20 Hz und 20 KHz, die Abtastfrequenz zwischen 6 KHz und 44KHz.

Steckplätze:

Intern 15 pin Steckplatz für optionales Genlock, Direct Memory Access Platz für SCSI und LAN.

Computer:

Amiga-Motherboard mit MC 68000 Prozessor, 1MB Chipmemory



der neuen Programme im Interlace-Modus arbeiten, fällt dieser Umstand böse auf.

Softwaremäßig tut sich im Augenblick noch nicht allzu viel. Cirka 30 Titel sind angekündigt bzw. erschienen, die meisten leider nur in Englisch. Irgendwie erinnert die Situation an das Erscheinen des Amiga 1000, eine fantastische Maschine, nur keine



Software vorhanden. Die Pallette der Programme erstreckt sich von Spielen über Lexika bis hin zur Bibel. Ein reichhaltiges Angebot sollte man meinen. Leider ist die Mehrzahl der Programme recht lieblos zusammengeschustert worden. Schlechte Grafiken und übermäßig lange Ladezeiten lassen keine rechte Freude an der neuen Maschine aufkommen. Zum Glück gibt es aber noch einige Highlights, wie z.B. die Time-Table-CDs von Xiphias oder Sim City.

Die Time-Table-Serie umfaßt zur Zeit zwei CDs und bietet einen Überblick über das Zeitgeschehen. Die Daten können chronologisch anhand einer Zeitlinie oder nach Stichworten sortiert abgerufen werden. Die Themengebiete sind in Wissenschaft, Politik, Wirtschaft und Medien unterteilt. Zu jedem Ereignis existiert ein kurzer Text. Okay, jedes Lexikon ist so aufgebaut. Time Table bietet aber noch weit mehr. Zur ersten Mondlandung sind z.B. die Orginalaufnahmen von 1969 abgespeichert. Sie können zusammen mit den berühmten Worten von Neil Armstrong als kleiner Film zum Text abgerufen werden. Welches Lexikon kann das schon? So wird Geschichte auf anschauliche Weise vermittelt.

Im Spiele-Bereich trifft man zunächst alte Bekannte wieder. Gerade frisch erschienen ist z.B das schon erwähnte Sim City. In den nächsten Tagen folgen Wrath of the Demon und F16 Falcon. Alle Programme sind oder werden gegenüber den Diskettenvorgängern verändert sein. Hauptsächlich in punkto Sound sind einige Überraschungen zu erwarten. Sim City hat eine veränderte Benutzeroberfläche sowie einen fantastischen Sound spendiert bekommen. Die Menüs wurden neu gestaltet und der Steuerung des CDTV angepaßt. Neu hinzugekommen ist auch eine Zoom-Funktion, die es erlaubt, Ausschnittsvergrößerungen des Stadtgebietes zu betrachten. Außerdem befinden sich auch noch die Zusätze Future City, Western City und



Aufwärts mit CDTV?

Medieval City auf der Disk. Ein gelungenes Paket, das langen Spielspaß garantiert. Bis Weihnachten soll das Softwareangebot laut Commodore auf ca. 100 Titel anwachsen.

Ausgereifte Hardware und eine große Anzahl an Schnittstellen. Ein gutes Gespann für die Zukunft.

Ebenfalls von Commodore kommt die Ankündigung, daß das CDTV kompatibel zum neuen Kodak-Photo-CD-System sein wird.

Das Kodak-System kann Fotos digitalisiert auf wiederbeschreibbare CDs abspeichern.

Abschließende Frage: Für wen wurde das CDTV konzipiert? Für all diejenigen, die bisher mit Computern nicht viel am Hut hatten, oder denen ein Computer zu kompliziert war. Das CDTV läßt sich problemlos in die häusliche Audio-Video-Anlage integrieren und ist zudem noch genauso leicht wie ein Videorekorder zu bedienen. ■

Guido Alt



Wissen anschaulich vermittelt: Time Table von Xiphias





ATARI
messe
vom 23. bis 25. August 1991
Düsseldorf Messegelände
Hallen 11 und 12 • Täglich 10.00 bis 18.00 Uhr
• Das DTP Center: vom Konzept bis zum Auflagendruck
• MIDI Sonderveranstaltung: Sound und Musik mit dem ATARI ST
• Software rund um den Portfolio
• Neue Datenbanken
• Computer in der Schule – live
• Workshops und Vorträge zu aktuellen Themen aus Wissenschaft, Technik und Ausbildung
• Soft- und Hardware - Anbieter aus Europa und Übersee
• VME: Die Schnittstelle im ATARI Mega STE und TT
• Neues von und mit dem Lynx

Die Farbe des Geldes



BILLARDS II SIMULATOR

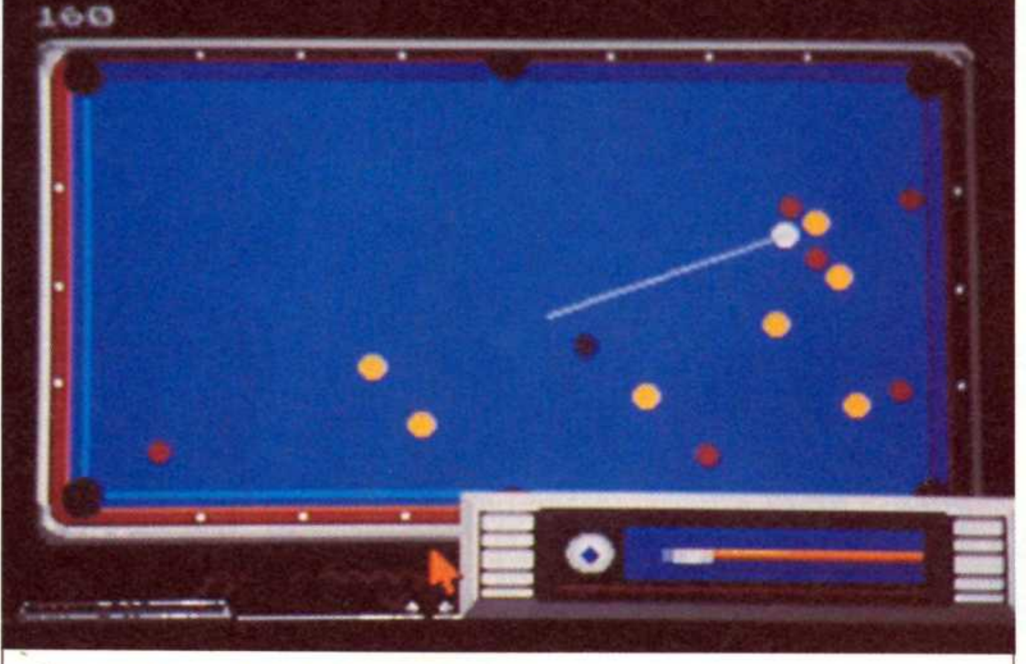
System: Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** Hersteller.

Billiardspielen wie Cruise und Newman – bei BILLARDS II SIMULATOR aus dem Hause INFOGRAMES kann man sein Können unter Beweis stellen. Nicht nur die amerikanische Variante, Pool-Billard nämlich, steht hier zur Auswahl, sondern auch Karambolage und Dreiband sind verfügbar. Wem das noch nicht reicht, der kann auch noch „Future-Billard", das auf einem achteckigen Tisch gespielt wird, antesten.

Die Entscheidung, welches der möglichen Games man spielen möchte, wird in der Eingangshalle eines Casinos getroffen. Hier wird auch der Spielmodus ausgewählt: Training, zwei Spieler oder ein Spieler gegen den Computer.

Das ganze Game ist komplett mausgesteuert, was sich als recht praktikabel und präzise erweist. Man kann jederzeit zwischen zweidimensionaler Aufsicht und dreidimensionaler Ansicht umschalten. In beiden Ansichten können auch die Stöße ausgeführt werden, wobei ich den zweidimensionalen Modus bevorzuge, da das Zielen einfacher ist. Im dreidimensionalen Modus kommt dafür mehr Billiardatmosphäre auf, auch wenn die Kugeln ein bißchen wie Apfelsinen aussehen. Im 2-D-Modus wird der Queue durch eine weiße Linie dargestellt, im 3-D-Modus entscheidet der Blickwinkel zur Kugel darüber, wie der Stoß ausgeführt wird. Das sich der Blickwinkel stufenlos und in allen Richtungen einstellen läßt, versteht sich von selbst. Außerdem läßt, sich noch der Anspielpunkt der Kugel einstellen: Rückzieher, Nachläufer, Rechts-, und Linkseffet oder eine Kombination – alles ist möglich. Und als ob dies noch nicht genug wäre, lassen sich auch noch ein paar Parameter des Spieltisches, wie Bandenreibung, Abprallfaktor und so weiter einstellen. All diese verschiedenen Features sind übrigens in der Anleitung gut und ausführlich erklärt. In Punkto Realitätsnähe kann ich nur soviel sagen, daß ich bei dieser Simulation die gleichen Probleme mit dem Einlochen hatte, wie am richtigen Tisch. Alle Billardfans sollten dieses Game zumindest mal antesten. ■

Dirk Fuchser



Gar nicht so übel, der B. II S.



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	6
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Ein Meister?

MUSIC MASTER

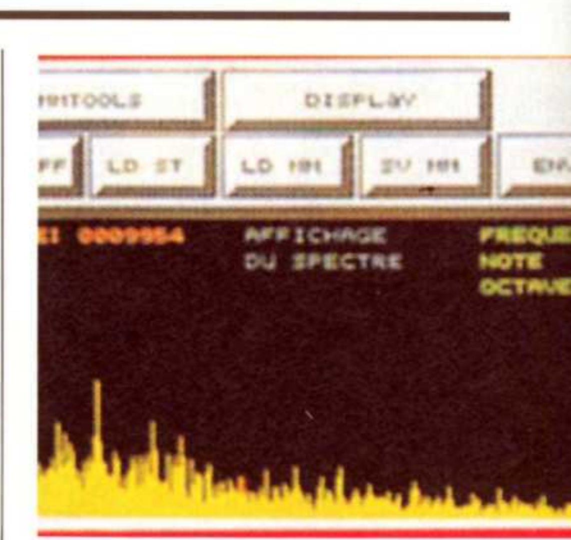
System: Amiga 500 & 2000, Atari ST (beide getestet, für den ST wird die 'MV16'-Soundkarte mitgeliefert), PC (keine weiteren Angaben), **Preis:** stand bis Red.-Schluß noch nicht fest, **Hersteller:** UBI-Soft, **Muster von:** Hersteller

Nach einer ganzen Reihe von veröffentlichten Spielen hat man sich bei UBI-Soft nun entschlossen, sein Glück auch mal mit einer Anwendung zu versuchen. Leider gibt es so etwas wie Glück erfahrungsgemäß nur sehr selten, und so ist das mir vorliegende Programm an vielen Ecken und Enden sehr unausgereift und – schlicht gesagt – in weiten Teilen unbrauchbar. Weder die ST- noch die Amiga-Fassung wußten zu gefallen.

Die in der ST-Fassung unterstützte MV16-'Soundkarte' bietet zwar amigamäßigen Sound, doch will man in der Stimmenzahl mal hochgehen (bis zu 16 Stimmen sind möglich), muß man in der Klangqualität erhebliche Abstriche machen. Ebenfalls ungenügend ist, daß diese Karte als einzigen Audio-Ausgang über eine kleine Klinke verfügt – man hat sich noch nicht einmal den 'Luxus' eines Lautstärkereglers gegönnt! Soviel zur Hardware.

Die Software kann leider ebenfalls weder im Konzept noch in der Ausführung berauschen. Der eingebaute 'Tracker' ist eine Katastrophe. Wie schon einmal kürzlich unternimmt ein Programmierer den Versuch, den Anwendern ein einziges, endlos langes Pattern unterzujubeln, und da hört für mich der Spaß auf.

Die Klangbearbeitungmöglichkeiten im Programm selbst (umrechnen von Samples) sind zwar höchst interessant, rechtfertigen aber keineswegs den Kauf dieses sicher nicht billigen Programmes. Filtern und Samples mischen kann ich auch anderswo, wenn auch nicht mit variablem Mischverhältnis. Was soll's, irgendwann ist aller Tage Ende, und dann



wird man sich bei UBI hoffentlich auf das besinnen, was man besser kann. Spiele herstellen! ■

Uli

Positiv: Viele Funktionen sind interessant und neu. Negativ: Die meisten von diesen Funktionen kann man nicht sinnvoll anwenden, die allgemeine Umsetzung der Ideen ist schlecht gelungen.

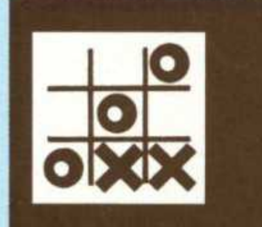
FLAMES OF FREEDOM

Nun erhältlich
für Atari ST, und
kommt
demnächst für
Commodore
Amiga.



MASTERS OF STRATEGY

Rücke vor bis zum Gefängnis



MONOPOLY

System: Amiga (getestet), Atari, C-64, IBM und Kompatible, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Virgin, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Die Amiganer wirds freuen: Nach einigen mehr oder weniger erfolgreichen Versuchen, MONOPOLYfür den kleinen Commodore umzusetzen, hat VIRGIN nun die erste Version für den 16-bit-Rechner herausgebracht. Um es gleich vorweg zu nehmen: Das Spiel wird streng nach US-Regeln gespielt – und die unterscheiden sich in einigen Punkten von der deutschen Version.

So müssen z.B. nicht erst sämtliche Straßen verkauft sein, bevor ein Spieler Häuser bzw. Hotels kaufen kann. Bereits bei Besitz eines Straßenzuges kann er dies tun. Wer ins Gefängnis kommt, zahlt entweder 50 $ und kommt beim nächsten Turn heraus oder versucht, einen Pasch zu würfeln. Soweit – so gut. Doch entgegen der uns bekannten Fassung muß er beim dritten erfolglosen Würfeln trotz allem 50 $ zahlen. Außerdem darf der Spieler auch weiterhin Miete kassieren, wenn ein anderer ihm gehörende Straßen oder Bahnhöfe betritt.

Schließlich gibt es noch das bekannte „Einkommensteuer-Feld", bei dem „bei uns" 4000 DM, in der Original-Version 200 Dollar (der Betrag, den es auch bei „Los" gibt) fällig werden. Der Spieler hat hier die Wahl, ob er die 200 Mäuse oder zehn Prozent seines Gesamtbesitzes zahlt.

Soviel zu den Besonderheiten der Regeln, nun zum Computerspiel selbst. Nach einer nett gemachten Titelmusik wird das Spielbrett dreidimensional dargestellt. Leider gehen die meisten Symbole dabei drauf. Bis zu acht Mitspieler können sich beteiligen, wobei man die Wahl hat, wer Mensch und wer Computer ist. Außerdem kann man sich für ein Kurzspiel entscheiden, das nach einer frei zu wählenden Spieldauer endet.

»Ein Schlag ins Gesicht«

Natürlich ist das alles – genau wie die Anleitung – in feinstem Englisch – erster Minuspunkt. Außerdem durfte ich zwischenzeitlich für meinen Computergegner würfeln – zweiter Minuspunkt. Was mich aber am meisten störte, war die Ungenauigkeit bei der Aufnahme einer Hypothek. Bekanntermaßen kann der Spieler bei Geldknappheit eine oder mehrere seiner Straßen an die Bank verkaufen. Der Computer fordert einen dazu auf, auf die zu verkaufende Straße zu gehen. Und jetzt kommts: Wählt Ihr eine Straße, die Euch gar nicht gehört, sucht sich der Amiga einfach eine von Euren aus und verkloppt diese! Das darf einfach nicht sein, daß Eingabefehler – um einen solchen handelt es sich ja – nicht berücksichtigt werden und der Rechner quasi macht, was er will.

Positiv fiel mir auf, daß beim Betreten der meisten Felder eine kleine Melodie oder FX ertönen. Aber reicht das, um dieses Game als „gut" zu bewerten? Und wo bitte ist die Logik, daß der Computer bereits nach kurzer Zeit seine Straßen wieder verkaufte, um sich Häuser leisten zu können?

Die nachfolgende Bewertung ist übrigens auf den Spielmodus Mensch gegen Computer bezogen. Wenn mehrere Spieler dabei sind und der Computer quasi nur die Features stellt, sieht die Sache schon anders aus. Die Frage bleibt, ob wir dazu überhaupt einen Computer brauchen.

Mir hat es eigentlich stets Spaß gemacht, das Papiergeld vor mir auf dem Tisch zu sehen, die grünen Häuser und roten Hotels aufzustellen und vor allem selbst zu würfeln. Entscheidet selbst, ob Ihr MONOPOLY für den Rechner benötigt. Dafür aber einen Hunderter zu verlangen, wo das Brettspiel in der einfachen Version nicht einmal ein Drittel kostet, ist eine Frechheit! Daher mein Tip: Get Monopoly – the Game, forget Computer-Monopoly. ■

Klaus Trafford

Dreidimensionaler Wucher

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung (engl.)	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	Wucher

»DÜRFTIG«



	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
3D Construction Kit (dt.)	109.00	99.00	109.00	*79.95
'NAM *1965-1975* (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Antares (dt.)	66.95	--.--	--.--	--.--
Arachnophobia (dt.)	66.95	66.95	66.95	--.--
Armour-Geddon (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Back to the Future 3 (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Bane o.t. Cos. Forge (Amiga 1MB)	89.95	--.--	89.95	--.--
Betrayal (dt.)	74.95	74.95	84.95	64.95
Blue Max - Aces of war	72.95	*74.95	79.95	--.--
Brat	59.95	59.95	--.--	--.--
Buck Rogers (dt.)	89.95	--.--	89.95	59.95 (engl.)
Bundesliga Manager (dt.)	52.95	52.95	59.95	39.95
Cadaver (dt.)	66.95	66.95	--.--	--.--
Cadaver 2 - The Pay-Off (dt.) *	39.95	39.95	--.--	--.--
Centurion - Def. or Rome (dt.)	59.95	--.--	74.95	--.--
Cham. o. Krynn (dt.) Amiga 1MB	66.95	--.--	72.95	59.95
Champion of the Raj (dt.)	64.95	64.95	64.95	--.--
Chaos str. back (dt.) Amiga 1MB	64.95	59.95 (engl.)	--.--	--.--
Chuck Rock (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Crystals of Arborea	66.95	--.--	--.--	--.--
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72.95	72.95	72.95	59.95
Das Boot	72.95	*74.95	79.95	--.--
Das Lucasfilm-Games Buch (dt.)	29.95	29.95	29.95	29.95
Death Knights of Krynn	V.mö.	--.--	72.95	59.95
Demoniak	79.95	--.--	79.95	--.--
Drachen von Laas (dt.)	64.95	64.95	64.95	--.--
Dragon Wars (dt.)	69.95	--.--	74.95	44.95
Dungeon Master (dt.)	69.95	69.95	--.--	--.--
Elite Plus (dt.)	--.--	--.--	89.95	--.--
Elvira (dt.)	74.95	74.95	99.00	54.95
England Championship Spec. (dt.)	59.95	59.95	59.95	39.95
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74.95	74.95	84.95	54.95
F-19 St. Fighter 2-Nighthawk (dt.)*	--.--	--.--	89.95	--.--
Flight of the Intruder (dt.)	79.95	79.95	94.95	--.--
Gods (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Great Courts 2 (dt.)	66.95	66.95	V.mö.	--.--
Gunship 2000 (dt.) *	--.--	--.--	89.95	--.--
Hero Quest (Gremlin)	59.95	59.95	69.95	*39.95
Hero's Quest 2	87.95	--.--	87.95	--.--
Hillstreet Blues (dt.)	59.95	59.95	59.95	--.--
Indiana Jones 3 (dt.) Adventure	66.95	66.95	74.95	--.--
Jet Fighter 2	--.--	--.--	89.95	--.--
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24.95	24.95	--.--	--.--
Kick Off 2 (dt.)	59.95	59.95	59.95	39.95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	34.95	34.95	--.--	--.--
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.)	34.95	34.95	--.--	--.--
King's Quest 5	Vorb. mögl.!		89.95	--.--
			VGA 99.00	
Last Ninja 3 (dt.)	V.mö.	V.mö.	--.--	39.95
Legend of Faerghail (dt.)	66.95	66.95	74.95	--.--
Leisure Suit Larry Triple Pack	109.00	109.00	109.00	--.--
Leisure Suit Larry 3 (dt.)	89.95	--.--	89.95	--.--
Leisure Suit Larry Badetuch	29.95	29.95	29.95	29.95
Lemmings (dt.)	59.95	59.95	74.95	--.--
Links (dt.)	--.--	--.--	84.95	--.--
Links Bountiful, Firestone oder Bayhill Course je	--.--	--.--	36.95	--.--

	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
Logical (dt.)	54.95	54.95	59.95	--.--
M 1 Tank Platoon (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Maniac Mansion (dt.)	66.95	66.95	66.95	54.95
Megatraveller 1 (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Merchant Colony (dt.)	74.95	74.95	--.--	--.--
Midwinter 2-Fl. o. Freedom dt.		Vorbestellung möglich!		
Mig-29 (dt.)	76.95	76.95	76.95	--.--
Monster Pack (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
PGA Tour Golf (dt.)	59.95	--.--	69.95	--.--
Pirates! (dt.)	59.95	59.95	59.95	49.95
Player Manager (dt.)	49.95	49.95	--.--	--.--
Pool of Radiance dt.Amiga1MB	69.95	--.--	69.95	59.95
Power Monger (dt.)	69.95	69.95	V.mö.	--.--
Power Monger Data Disk (dt.)	39.95	39.95	--.--	--.--
Power Up (5 Spiele)	74.95	74.95	--.--	49.95
Predator 2 (dt.)	59.95	59.95	59.95	39.95
Prehistorik (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Railroad Tycoon (dt.)	74.95	*79.95	89.95	--.--
Red Baron (dt.)	*89.95	--.--	89.95	--.--
Shadow Dancer (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Silent Service 2 (dt.)	Vorb. mögl.!		84.95	--.--
Sim Earth (dt.)	Vorb. mögl.!		94.95	--.--
Sim City (dt.)	--.--	--.--	--.--	49.95
Sim City & Populous (dt.)	74.95	74.95	74.95	--.--
Sim City Future&Anc. Cities je	36.95	--.--	36.95	--.--
Skull & Crossbones	59.95	59.95	69.95	39.95
Snow Brothers (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Space Quest 4 (EGA o. VGA)	*89.95	--.--	89.95	--.--
Speedball 2 (dt.)	64.95	64.95	--.--	--.--
Spirit of Adventure (dt.)	66.95	66.95	74.95	44.95
Spirit of Excalibur	74.95	--.--	84.95	--.--
Stellar 7	59.95	--.--	59.95	--.--
Super Monaco Grand Prix (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Switchblade 2 (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
SWIV (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Their finest hour (dt.)	69.95	69.95	69.95	--.--
The Secret of Monkey Isl. (dt.)	69.95	69.95	74.95	--.--
			VGA 89.95	
Trans World (dt.)	66.95	66.95	74.95	44.95
Turrican 2 (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Ultima 6	Vorb. mögl.!		79.95	59.95
Universal Military Sim. 2 (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Warlords (Amiga 1 MB)	66.95	--.--	66.95	--.--
Wing Commander	V.mö.	--.--	74.95	--.--
Wing Com. Miss. Disk 1+2 je	--.--	--.--	36.95	--.--
Winzer (dt.)	66.95	66.95	74.95	54.95
Wolfpack (dt.)	79.95	--.--	94.95	--.--
Wonderland (1 MB) (dt.)	72.95	72.95	87.95	--.--
X-Copy Prof. & Hardw. (dt.)	79.95	--.--	--.--	--.--
Zak Mc Kracken (dt.)	66.95	66.95	66.95	54.95

Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V.mö. = siehe oben
* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
(dt.) = Deutsche Version oder Anleitung

3-D Construction Kit (dt.) (Amiga/IBM-PC) 109,-

Elvira (dt.) (C64 Diskette) 55,-

Eye of the Beholder (Amiga/IBM-PC) 73,-

F-15 Strike Eagle II (dt.) (Amiga/IBM-PC) 79,-

Heart of China (IBM-PC) 89,-

Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.) (Amiga/Atari ST) 35,-

Lemmings (dt.) (Amiga/Atari ST) 59,-

Martian Dreams (dt.) (IBM-PC) 79,-

Railroad Tycoon (dt.) (Amiga) 75,-

Return of Medusa (dt.) (Amiga/Atari ST) 67,-

Shadow Dancer (dt.) (Amiga/Atari ST) 59,-

Spirit of Adventure (dt.) (Amiga/Atari ST) 67,-

Super Monaco Grand Prix (dt.) (Amiga/Atari ST) 59,-

The Secret of Monkey Island (dt.) (Amiga/Atari ST) 69,-

1 MB-Erweiterung f. Amiga (abschaltbar + Uhr) **89,00**

2. Laufwerk 3.5" f. Amiga **169,00**

Sound Blaster (dt.) **349,00**

Adlib Musik-Karte (dt.) **249,00**

Roland LAPC-1 Sound-Karte **990,00**

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Bachler - Computersoftware
Postfach 1113/Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

Telefon-Nr.:
0 28 71 / 86 31,
18 30 88 + 18 06 37



RECTANGLE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Turtle Byte 5000 Köln 80, **Muster von:** Hersteller.

QUARTH UND SEIN KIND

Was tun ASM-Redakteure/innen an langweiligen, verregneten Sonntagen? Ganz klar! Was läge näher als der örtlichen Spielhalle einen Besuch abzustatten, um zu sehen was es Neues gibt? Neulich war Sonntag – und ich in der Spielhalle. Dort verzockte ich dann meine während der Woche sauer verdiente Kohle an den *Cabal-*, *Raiden-* und *Tetris-*Automaten. Tolle Games, nur leider kein billiger Spaß. Ist man dann auch noch richtig besessen von solch einem Game, ist es sicherlich sinnvoller die Coins für das gleiche Game auf Homecomputer zu investieren, statt sie zu inserten.

Ihr meint, die Games gibt es nicht immer für Euren Compi? Falsch. Es ist nur meist so, daß sie nicht umgesetzt, sondern abgekupfert werden. Deshalb muß man beim Kauf genau hinschauen (oder ASM lesen), da man sie unter diesen Umständen selbstverständlich einen anderen Namen tragen. Ein eben solcher Fall liegt nun hier auf meinem Schreibtisch: Das Softwarehaus TURTLE BYTE ist (vielleicht unwissentlich) ins Fettnäpfchen getreten. Vorbild für deren Neuproduktion RECTANGLE ist unverkennbar das Automatenspiel *Quarth*.

Das Spielprinzip dieser beiden Games besteht darin, von oben herabfallende Bausteine - die denen von *Tetris* sehr ähneln - durch kleine Klötzchen, die nach oben geschossen werden, zu Rechtecken zu vervollständigen. In manchen dieser Bausteine befinden sich diverse Extras, wie beispielsweise Smart-Bombs, *Next-Level* oder Speed. Es kann aber auch sein, daß sich die Spielfigur in einen „Arkanoid-Schläger" verwandelt, mit dessen Hilfe man die herabfallenden Stücke beseitigen kann. Das Ganze findet in insgesamt zehn Welten statt, die jeweils noch einmal in drei Level unterteilt sind.

Turtle Byte hat Rectangle jedoch nicht so programmiert, das es Quarth gleicht, wie ein Ei dem anderen. Das Optische und Akustische stammt aus eigener Feder. Für die zehn Welten wurden entsprechend zehn verschiedene Hintergrundgrafiken gezeichnet. So findet das Spielgeschehen an unterschiedlichsten Schauplätzen statt: im Urwald, zwischen Pyramiden, unter Wasser etc. Diese Grafiken sind abwechslungsreich und anschaubar. Schön daran ist, daß man kleine Effekte, wie vorbeischwimmende Fische oder vorüberziehende Ballonfahrer eingebaut hat. Schlecht wiederum ist, daß diese Spezialeffekte miserabel animiert wurden. Aber vielleicht wollte Turtle Byte hier aufziehbare Plastikfiguren darstellen. Dem Ruckeln nach zu urteilen könnte es in der Tat so sein!

Leider, leider ist dies nicht das einzige technische Manko, das Rectangle aufzuweisen hat. Wenn sich viele Würfel auf dem Screen befinden, werden die auf dem Screen wuselnden Objekte 'recht' träge. Es könnte natürlich auch hier sein, daß dies volle Absicht ist, so daß der Spieler auf keinen Fall in der Lage ist, den Level in einer brenzlig gewordenen Situation doch noch zu schaffen.

Was mich allerdings am meisten geärgert hat, war, daß der Amiga jedesmal die Mücke gemacht hat, wenn ich ein neues Spiel beginnen wollte. Mal ganz abgesehen davon, daß die Ladezeiten von Rectangle sowieso nicht die kürzesten sind, mußte ich mir also jedesmal den **gesamten** Ladevorgang wieder reinziehen. Total nervig! Turtle Byte möge mir diesen Textabsatz verzeihen, gesetzt den Fall, daß unter tausenden von Disketten ausgerechnet der ASM-Redaktion **diese eine** zuging, die fehlerhaft ist!

Aber, aber, wer wird denn gleich in die Luft gehen? Schließlich hat jedes Ding – so auch Rectangle – seine guten Seiten. Der Spielspaß ist, bis auf eben erwähnte 'Kleinigkeiten', ungetrübt. Außerdem strahlt das Spielprinzip schon eine gewisse Faszination aus, die mich einige Stunden vor dem Amiga hat kleben lassen. Bonusmäßig muß sicherlich noch angeführt werden, daß es für jeden Level einen Zahlencode gibt. Was, Ihr wollt die Codes haben? Na gut, aber nur einen, und nur weil mir die dritte Welt echt gut gefallen hat. So, dann müßten jetzt alle die unter Euch umblättern, die Codebenutzer für Loser halten. Umblättern habe ich angeordnet! Tomaten auf den Augen, he? O.K., hier der Code: 717464. Und: Nicht weitersagen, klaro?! ■

Sandra Alter



Oben geht der Fisch ab, unten laust sich der Affe.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Ein Schloßhotel am Wörthersee



Wenn ich einmal reich wär, widiwidi. . .'tschuldigung, aber diese Melodie fällt mir nach dem Test des neuen BOMICO-Produkts HOTELMANAGER immer wieder ein. Das oberste Ziel ist nun einmal, durch geschicktes Agieren und Reagieren soviel Geld zu scheffeln, daß Ihr DER Hotelmanager schlechthin seid. Dabei bleibt es Euch überlassen, vor Spielbeginn das zu erreichende Endziel zu bestimmen – ich wähle eine Zeitspanne von 50 Jahren (stets beginnend mit dem Januar 1990) und das Erreichen der fünften und damit besten Hotelkategorie sowie einem Vermögen von 5 Millionen.

Klar, daß je nach Lage und Kategorie (Größe) die einzelnen Hotels einen stolzen Preis besitzen. So nehme ich als allererstes einen Kredit auf und kann nun zusammen mit meinem Bargeld das billigste Angebot kaufen. Service ist alles – also sorge ich gleich dafür, daß es meine zukünftigen Gäste gut haben werden. Sauna, Spielplatz, Autovermietung und vieles mehr wartet neben einer für ein Hotel dieser Größe schon fast exklusiven Zimmereinrichtung auf die Besucher. Den Zimmerpreis setze ich bei 50 fürs Einzel- und 70 DM für das Doppelzimmer an – und weil gerade Winter ist, sorge ich natürlich auch für einen Skiverleih.

Ach ja – das Personal. Nun, für ein Hotel dieser Größenordnung reicht ein Koch und ein Zimmermädchen, was sich natürlich bei den monatlichen Kosten positiv bemerkbar macht und meine Abrechnung beweist.

```
MONATSABRECHNUNG
R:   67              8/1995
   A-MAN
   PANORAMA
AUSLASTUNG
EZ        :   86%   133G.
DZ        :   86%   212G.
EINNAHMEN
ZIMMER    :        20045 DM
SONST.    :            0 DM
GESAMT    :        20045 DM
MONATL. AUSGABEN
PERSONAL  :         5350 DM
SERVICE   :         2490 DM
WERBUNG   :            0 DM
VERSICH.  :         2284 DM
ZINSEN    :            0 DM
STEUERN   :         1881 DM
SANITAER  :         2396 DM
SONST. AUSGABEN
AKTIONEN  :            0 DM
INNENAR.  :            0 DM
MAKLER    :            0 DM
SONST.    :            0 DM
GESAMT    :        14401 DM
BILANZ    :         5644 DM
KREDITE   :            0 DM
BARGELD   :       285150 DM
```

Gehalt eines ASM-Redakteurs!

Meine Planung ist gut: Während der gesamten ersten drei Monate sind alle Zimmer zu 100 % belegt. Von April bis Juni ist zwar weniger los, doch dann kommen ja die Sommerferien. Wie ich bemerke, hat das Programm automatisch den Skiverleih eingestellt. Ich sorge dafür, daß von meinem Hotel aus Busfahrten und Flugbuchungen unternommen werden können.

Ab November ging es dann wieder aufwärts. Allerdings sorgen gewisse Ereignisse dafür, daß ich lange nicht auf einen grünen Zweig komme. Mal ist es ein Kurzschluß im Stromnetz, dann müssen Betten erneuert werden, und schließlich errichtet irgendjemand gar noch ein Hotel in der Nachbarschaft, was mir einen Monat lang „Miese" einbringt. Aber es gibt auch positive Meldungen: Ein Onkel aus Amerika (wo sonst?) hat mir 27.000 DM vererbt, mein Bausparvertrag wird fällig, und ich bekomme Dauergäste, die mehr zahlen, als ich in dieser Zeit hätte einnehmen können (wobei es Euch überlassen ist, ob Ihr dazu ja oder nein sagt). Feuer- und Wasserschäden können mich nicht belasten, weil ich ja eigens für diese Fälle eine Versicherung abgeschlossen habe.

Nach zehn Jahren komme ich in den Besitz eines Hotels der Kategorie 2 – und verliere mein gesamtes Vermögen dank Fehlplanung. Natürlich bietet das Game auch einen 2 bis 4 – Spieler-Modus, wobei neben den bereits genannten Features noch Aktionen wie Brandstiftung, Diebstahl, Schlägerbande und Scheckbetrug den Mitstreitern das Leben schwer machen können – sofern sie gelingen. Der Platz reicht nicht aus, um alle Möglichkeiten, die HOTELMANAGER bietet, zu beschreiben.

Und trotzdem kann ich dem Programm keinen Hit-Stern verleihen, obwohl es zweifellos ein gutes Spiel ist. Mir fehlt das gewisse Etwas – die Einlagen sind zwar originell, doch durch ständige Wiederholung etwas lahm (habe ich wirklich drei Onkels in Amerika?). Am Gravierendsten ist aber die Tatsache, daß man 50 Jahre lang stets das gleiche tun muß – da sinkt die Motivation und auch etwas Spielspaß geht flöten, leider.

Aber dennoch bekommt das Game ein „prima" verpaßt, denn allein der Gedanke, es zu einem Millionär im Hotelgeschäft zu bringen, ist reizvoll genug, das Spiel immer wieder hervorzuholen. Daß es noch weitere Handels- und Wirtschaftssimulationen gibt, soll geneigten Käufer nicht stören... ■

Klaus Trafford



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	lag nicht vor
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



Was darf es denn sein?

„ROM wurde nicht an einem Tag erbaut ...“

BLICK PUNKT

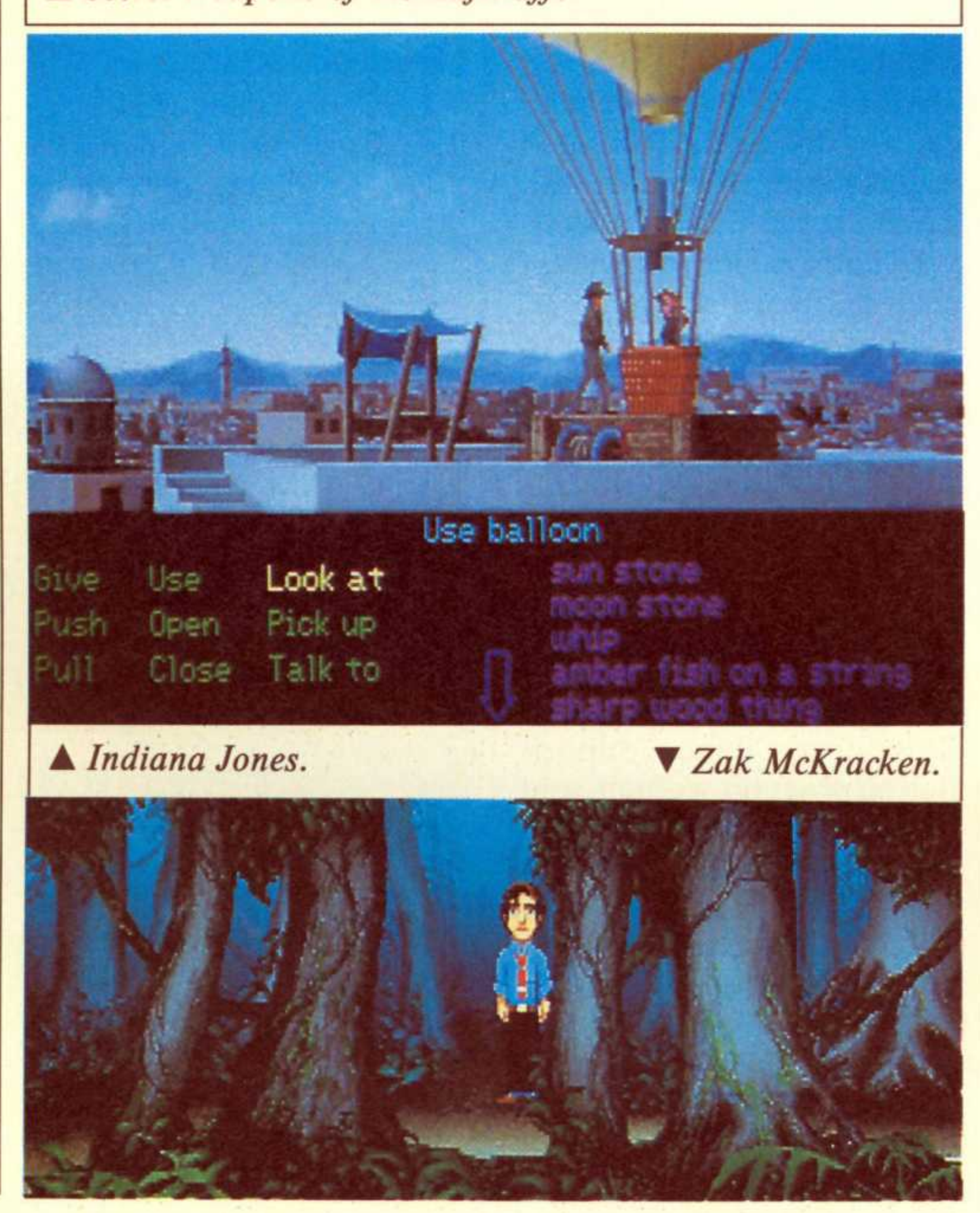
. . ., dachte auch das LUCASFILM-Team und ließ sich Zeit mit seinen Umsetzungen für das neue Medium. Daß die CD-ROM-Technologie in Amerika so schnell beliebt würde, hatte man nicht erwartet. Doch dann peppten die Adventure-Spezialisten ihre Klassiker ordentlich auf. Das Ergebnis? 256 Farben und Konzertsaalklang verwöhnen Auge und Ohr. Die Musik können wir euch leider nicht wiedergeben, aber schaut Euch die ersten Fotos selbst an . . .







▲ *Secret Weapons of the Luftwaffe.*



▲ *Indiana Jones.* ▼ *Zak McKracken.*

Vorzeigbar sind bereits die SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, sowie ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS. Zaks Charakterkopf kommt wesentlich besser zur Geltung als in der Urfassung. Spiel und Vorspann haben einen stärkeren Comic-Charakter. Vor allem die Hintergrundgrafiken (und, Ihr dürft es uns glauben, die Musikstücke) sind ausgefeilter. Was sich da an Dschungel oder Ruinen auf dem Bildschirm tummelt, kann sich sehen lassen. Allerdings ließen sich die Personen noch verfeinern.

Alle neuen PC-Spiele werden gleich auf CD erscheinen. Firmenchef *Doug Glen* hofft, zusammen mit Branchenkollegen Impulse geben zu können. Sein Ziel: „Wenn die großen Softwarehäuser alle Programme für CD-ROMs herausgeben, werden die Geräte schneller gekauft und fallen im Preis“. Zur Zeit kosten CD-Laufwerke in den USA rund $ 800, also ca. DM 1400. Die Spiele selbst sollen höchstens so teuer werden wie die aufwendigsten Adventures heute schon, also rund DM 130. Bevor die ersten Titel aber auf den deutschen Markt kommen, werden die Preise wohl noch in Bewegung geraten – hoffentlich nach unten.

Derweil basteln auch hiesige Firmen, wie z.B. die Bochumer Softwareschmiede *Starbyte*, an der CD-ROM-Zukunft. Angesichts der Wiedergabemöglichkeiten der kleinen Scheiben kann man nur hoffen, daß das Beispiel Schule macht. Je schneller sich der Markt umstellt, desto besser für die Spieler!

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS ist das erste „Original-Indy-“Spiel. Filmreif ist schon der Vorspann, in den man sogar eingreifen kann. Indy fällt von einem Raum in den anderen (gespickt mit Zitaten aus anderen Lucasfilm-Spielen), bevor er in das eigentliche Abenteuer stolpert. Das führt ihn prompt in mystische Tiefen, luftige Höhen und Verlegenheiten im U-Boot. Doch denen ist Indy ja dank früherer Abenteuer gewachsen.

Neben *Indy IV* wird hinter verschlossenen Türen emsig an MONKEY ISLAND II getüftelt. Einige auffällige Details des ersten Teils werden erklärt (was hat eigentlich ein Grogautomat im 18. Jahrhundert zu suchen?) und ein noch viel verrückteres Szenario entfaltet. „Noch“ werden natürlich die normalen PC-Disketten zuerst veröffentlicht. Zwei Knaller also, über die wir Euch auf dem Laufenden halten werden!

EVA HOOGH





SEIT 7. JUNI 1991 AM KIOSK . . .
DAS ST
ARKES
TÜCK
SPECIAL
SONDERAUSGABE 12
ASM
aktueller software markt
SPECIAL
SECRET SERVICE
TIPS & LÖSUNGEN
Quest For Glory II
1001 Geheimnisse - alle gelüftet!
Space Quest IV
Rise Of The Dragon
Secret Of The Silver Blades
Savage Empire
Turrican II
und vieles mehr...
NEU!
Game Gear jetzt offiziell!
Großer Bericht im Sonderteil...
Riesen-Kengi zu verlosen!!
. . . AB SOFORT AUCH IM ABO ERHÄLTLICH

Der Krieg im Mikrokosmos geht jeden an



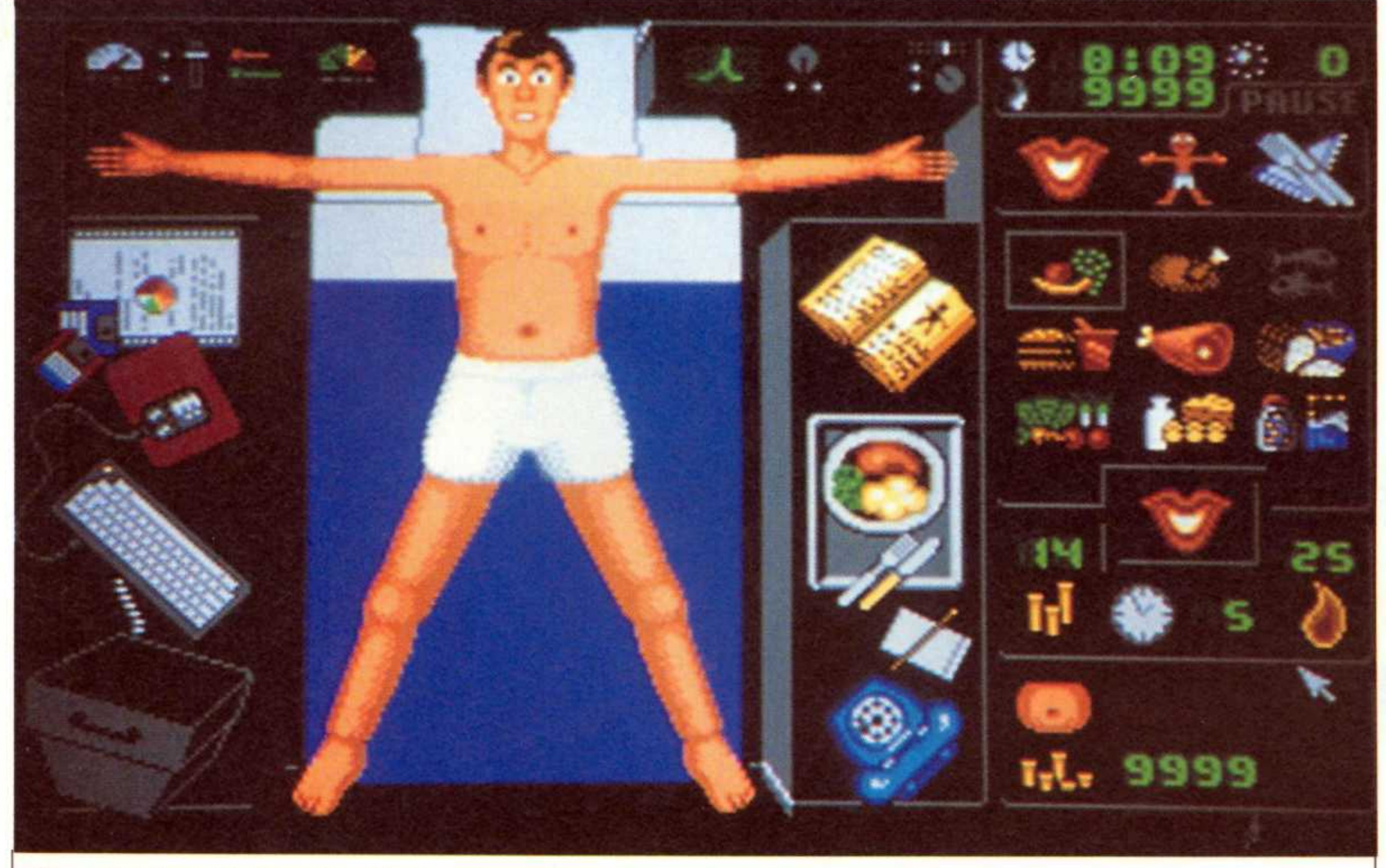
GERM CRAZY

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca .80 DM, **Hersteller:** Electronic Zoo, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.



Was haben Mediziner und Feldherren gemeinsam? Beide können sich als große Schlachtenlenker beweisen. Während jedoch im Falle des Feldherren immer jede Menge Leute auf der Strecke bleiben, kann der Mediziner bei einem großen Sieg ein Leben retten. Die Schlacht findet nämlich auf mikroskopischer Ebene statt. Die Gegner sind Mikroben, Bazillen und Viren, eben all das fiese Zeug, was einen unnötig krank macht. Da aber ein Einstieg in die Feinheiten der Biochemie recht zeitaufwendig wäre, und wohl auch von den meisten Spielern als nicht so besonders interessant empfunden würde, hat ELECTRONIC ZOO die Schlacht im Gewebe mit ein paar Details versehen, die auch auf einem richtigen Schlachtfeld anzutreffen sind. So rollen zum Beispiel kleine Panzer durch das Zellgewebe, die den bösen Erregern das Leben schwer machen sollen. Die Erreger, mit denen die Panzer nicht fertig werden, erledigt dann prompt die Laserbasis.

Bis jedoch das Gefecht um das Wohl des Patienten beginnen kann, müssen einige Einstellungen vorgenommen werden. Man kann sich entscheiden, ob man es nur mit einer lokalen Infektion, einem Bereich des Körpers oder gleich mit einer „Ganzkörperinfektion" aufnehmen will. Letzteres setzt allerdings schon geraume Praxis voraus. Den guten Tip, erst einmal eine lokale Infektion zu heilen, habe ich der Anleitung entnommen – ansonsten bringt einen dieses englische Handbüchlein nicht viel weiter. Die beste Methode, sich mit diesem Programm vertraut zu machen, ist „Learning by doing". Icons ohne Ende gibt es hier, deren Funktion sich beim Spielen eben am besten einprägt. Gesteuert wird per Maus, was auch recht gut funktioniert, wenn man die Bedeutung der zahllosen Icons im Kopf hat. Allein 28 (achtundzwanzig) verschiedene Waffen stehen zur Abwehr der krankheitbringenden Eindringlinge bereit. Sie werden alle mit einem individuellen Icon angewählt und können dann in eine der Zellen positioniert werden.



Das Schlachtfeld – der Patient!

Das eigentliche Schlachtfeld (Infektionsherd) ist schachbrettartig aufgebaut, wenn auch mit wesentlich mehr Feldern. Gesunde Zellen sind rosa, kränkelnde sind grün und ernstlich kranke Zellen sind schwarz gefärbt. Manche Waffen bewegen sich nicht von der Zelle weg, in die sie gesetzt wurden, einige bewegen sich selbständig und fressen den Feind, wo sie ihn erwischen. Da kann das Erregerheer kommen mit was es will, denn hier findet jeder Topf sein Deckelchen. Aber bei der ganzen Geschichte ist Eile geboten – haben sich die Erreger erst festgesetzt, ist der Kampf aussichtslos. Der ganze Patientenkörper ist in 24 Bereiche aufgeteilt, die jeweils einen anderen Krank-

heitsverlauf und eine andere Anatomie besitzen. Somit ist sichergestellt, daß keine Langeweile aufkommt. Zusätzlich sind auch noch sechs verschiedene Schwierigkeitsgrade auswählbar.

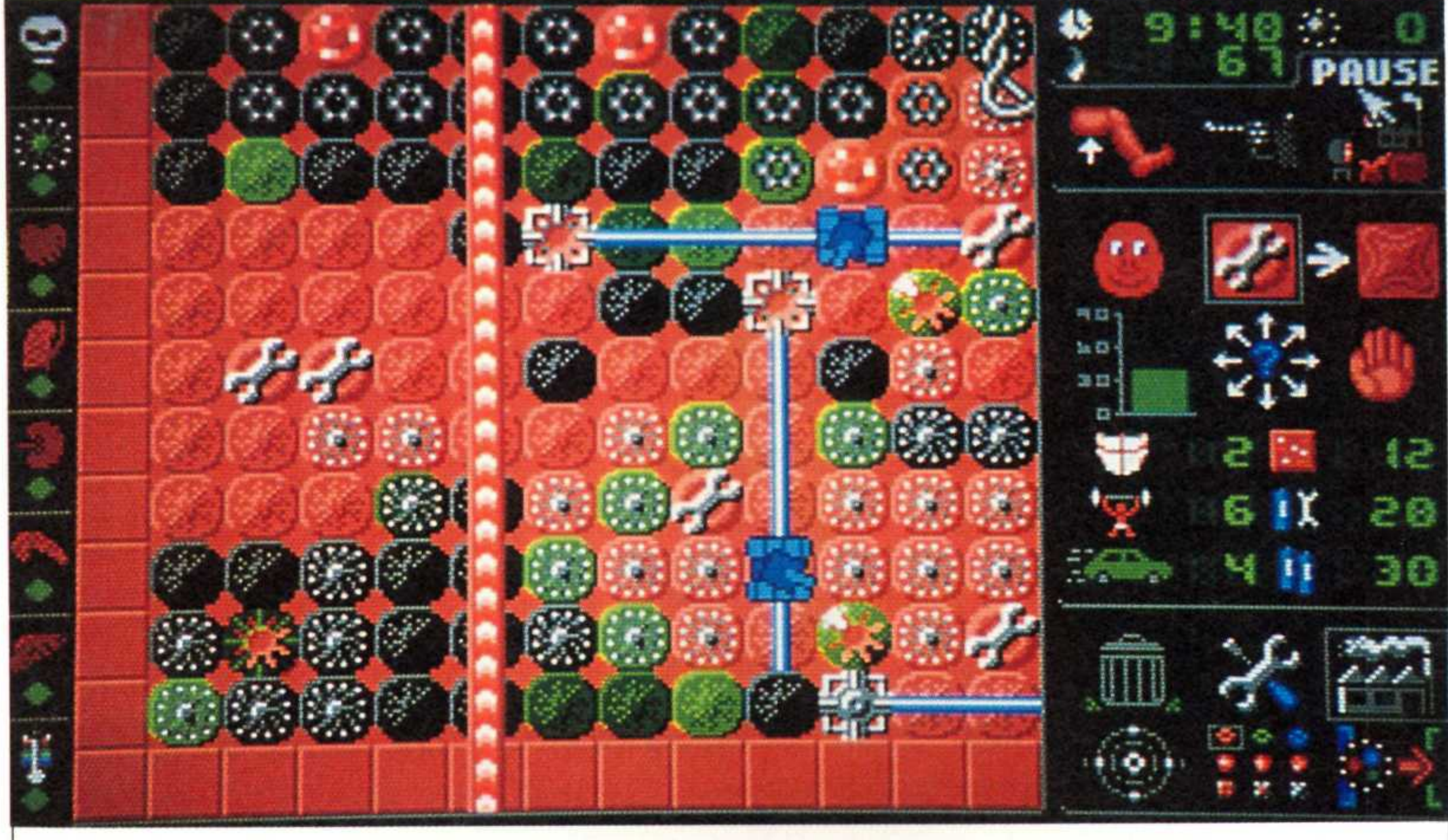
Während des Testens habe ich fast ausschließlich lokale Infektionen behandelt oder es zumindest versucht. Wenn man es jedoch mit der „Ganzkörperinfektion"aufnimmt, vergrößert sich die Zahl der zu Verfügung stehenden Optionen und der zu beachtenden Details mindestens um den Faktor drei. Wenn man aus dieser unblutigen Schlacht aller Schlachten als Sieger hervorgeht, kommt bestimmt so eine Art „Albert-Schweitzer-Feeling" auf.

Nicht nur mir, sondern auch Otti hat die täglich milliardenfach stattfindende Schlacht im Gewebe viel Spaß gemacht. Strategie und Action, gepaart mit ein bißchen Bildung und einer großen Portion Phantasie lassen uns eine kleine Vorstellung davon bekommen, was sich täglich an Gefechten im eigenen Körper abspielt.

Nicht nur der Spielaufbau und der Spielablauf, sondern auch die Idee den alltäglichen Krieg in der eigenen Nase zum Thema eines Computerspieles zu machen, verdienen Lob. Für den Preis von 80 DM ist Langzeitspielspaß garantiert.

Fazit: nicht nur Medizinern wärmstens zu empfehlen. ■

Dirk Fuchser



Der Kampf tobt, wer wird siegen?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

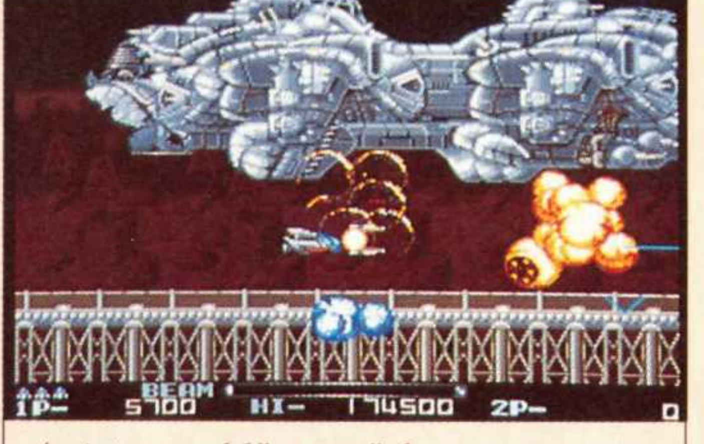
Kategorie	Wertung
Grafik	9
Anleitung	3
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Die ganze Coin-op-Welt von Activision

ACTIVISION schlägt zurück: Nachdem in den letzten Monaten die meisten Lizenzen populärer Spielhallenautomaten an die Konkurrenz gingen (OCEAN, U.S.GOLD), sorgt die Geldspritze des neuen Eigentümers THE DISC COMPANY für neue Titel in Hülle und Fülle. Neben Fortsetzungen bekannter Klassiker und Eigenentwicklungen sorgt eine Automaten-Umsetzung für besondere Spannung: Die Fortsetzung von R-TYPE!

Man mag nicht glauben, daß es schon wieder vier Jahre her ist, daß uns IREM mit einem fantastischen, geradezu atemberaubenden Ballerspiel magisch in die Spielhallen zog. Drei jahre später gab es dann endlich die Fortsetzung R-TYPE II in den Spielhallen. Die Grafik besaß immer noch den gleichen Grusel-Effekt, die Gegner und Endgegner waren noch knakkiger. ACTIVISION ist es, im Gegensatz zur Umsetzung des ersten Teils, hervorragend gelungen, die faszinierende Grafik des Originals auf den Amiga umzusetzen. IREMs unnachahmlicher Bio-Tech-Stil, jene Mischung aus futuristischer Technik und mutierten Pflanzen und Tierwesen, wurde von den Activision-Grafikern in jedem Detail und mit originalgetreuer Animation übernommen. Im vorliegenden, spielbaren Drei-Level-Demo mußten jedoch Abstriche bei der Anzahl der Gegner und beim Scrolling gemacht werden. Es kann sein, daß die fehlenden Sprites des Automaten noch eingefügt werden. Allerdings würde dann das ohnehin schon ruckelige Scrolling nach wackeliger. Einen ausführlichen Testbericht werden wir Euch in jedem Fall in der nächsten ASM liefern!



Activison schlägt zurück

Eine weitere Spielhallen-Umsetzung aus dem Bereich des Action-Genres besorgte sich Activision von SNK. Der Name: BEAST BUSTERS. Die Handlung: Die Bewohner einer Stadt im fernen Nirgendwo haben sich komplett in Zombies verwandelt. Es ist nicht klar, wer hinter diesen Machenschaften steckt, doch sollen sich noch einige Gefangene in der Stadt befinden, die eine Gruppe von Söldnern befreien soll. Per Maus wird nunmehr auf alles geballert, was sich bewegt. Zombies und andere abstruse Gesellen blasen zum Angriff, die Munition wird in riesigen Mengen verfeuert. Beast Busters ist sicher nichts für schwache Nerven und sensible Charaktere, wird aber nichtsdestotrotz in diesen Tagen für ST und Amiga auf dem Markt erscheinen.

Ein reinrassiges Eigengewächs ist hingegen DEUTEROS, ein friedliebendes Strategiespiel um eine vergessene Mondkolonie, auf der menschliche Mutanten sich selbst überlassen wurden. Deuteros ist ein düsteres Spiel mit einer beklemmenden Atmosphäre eines Film Noir im Stil von *Bladerunner.*

Zugleich actionreich und doch mit einem großen Happen Strategie durchsetzt ist die vierte und letzte Neuerscheinung namens HUNTER, die Activision zunächst für den Amiga und ST veröffentlicht. Rasant animierte Vektorgrafik sorgt für Spannung in einer Reihe von militärischen Missionen, die mit den unterschiedlichsten Fahrzeugen ausgeführt werden. Die Güte der fraktalgenerierten Landschaften ist überzeugend, ein aufschlußreicher ASM-Test wird nicht lange auf sich warten lassen. Bleibt zu hoffen, daß Activision, diese Firma mit vielen Hochs und Tiefs, mit all diesen Spielen wieder ein hohes Niveau erreicht. Wait and see! ■

Michael Suck



Neuer Anfang – neue Erfolgswelle?



The Definitive Simulation of
America's Radar-Elusive Jet

NIGHTHAWK

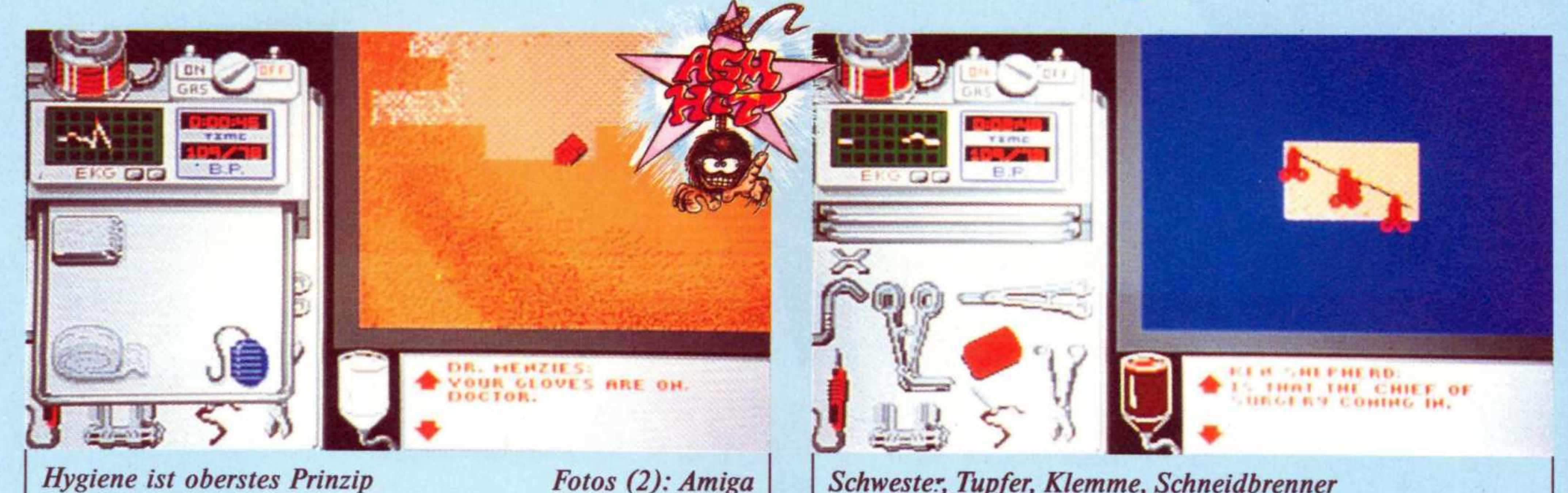
F-117A™

STEALTH FIGHTER 2.0

In kürze für IBM PC &
kompatible.



Operation gelungen . . .



Hygiene ist oberstes Prinzip *Fotos (2): Amiga*

Schwester, Tupfer, Klemme, Schneidbrenner



LIFE & DEATH

System: Amiga (1 MB), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Sieben Jahre Studium um Doktor der Medizin zu werden – alles Schnickschnack. Für achtzig Mark kann jeder zum Arzt werden. In der Pakkung finden wir nicht nur Disketten, Anleitung und Codeabfragetabelle, sondern auch Operationshandschuhe und Mundschutz. Derartig ausgerüstet, meldet man sich bei der Oberschwester, um sich einzutragen. Und sofort werde ich auf einen Patienten losgelassen, der über Bauchweh klagt. Keine schlimme Sache, wie sich herausstellte. „Nur“ eine Infektion, die mit ein paar Antibiotika wieder auskuriert werden konnte. Nachdem ich dann bei einem zweiten Patienten Nierensteine diagnostiziert und ihn anschließend zu einem Spezialisten überwiesen hatte, bekam ich einen Anruf. Dies ist der Moment, wo die Codeabfragetabelle ins Spiel kommt. Der richtige Rückruf ist unerläßlich, wenn man nicht nur Lappalien behandeln möchte. Der nächste Patient hatte, wie sich nach Röntgen-, und Ultraschalluntersuchung herausstellte, dann auch prompt eine akute Blinddarmentzündung, die sofort operativ behandelt werden muß. Bevor es jedoch soweit ist, muß man sich sein Operationsteam zusammenstellen. Anästhesiespezialist und OP-Schwester müssen sorgfältig ausgewählt werden, damit es im Team keine Unstimmigeiten gibt.

Schwester – Zange, Skalpell, Tupfer. . . da bekommt man auch schon die erste Rüge. Tja, vielleicht wäre es angebracht gewesen, den Patienten erst zu narkotisieren, bevor man losschneidet. Also erst Hände waschen, Handschuhe anziehen (damit man keine Fingerabdrücke hinterläßt), Patienten desinfizieren, Operationsfeld abdecken, Narkose, Infusion, Antibiotika und so weiter.

Man bekommt den Eindruck, daß wirklich nichts ausgelassen wurde, was im normalen Chirurgenalltag eine Rolle spielt. Operieren, diagnostizieren und auch telefonieren, alles wird per Maus bequem und exakt erledigt. Die Grafik ist recht ordentlich gemacht, für den Sound gilt das Gleiche. Nachteilig ist, daß die Texte im Programm nur in Englisch sind, während die Anleitung wenigstens teilweise ins Deutsche übersetzt wurde. Die kleine Abhandlung über die Entwicklung der modernen Chirurgie wurde leider nicht übersetzt, ist deswegen aber nicht weniger interessant. Überhaupt hat dieses Programm einen echten Bildungseffekt, denn man bekommt so manchen Fachausdruck mit. Damit die derartig gebildeten Computerdocs nicht auf die Idee kommen ihre Erfahrungen auch in der Wirklichkeit auszuprobieren, warnt das Programm ausdrücklich, daß es sich nur um ein Unterhaltungs-, und nicht um ein Lernprogramm handelt.

In meiner Lernphase hatte ich dann auch prompt so viele Letalfälle erzeugt, wie in einer durchschnittlichen Flugsimulationssession. Während man sich jedoch freut, wenn man im Luftkampf einen Gegner eliminiert, bleibt doch bei der Meldung, daß ein Patient das Zeitliche gesegnet hat, ein mehr als bitterer Nachgeschmack zurück. Bis zur ersten erfolgreichen Operation muß eben viel Lehrgeld gezahlt werden – dummerweise immer von den Patienten. Ist es mal wieder soweit, daß ein Operationskandidat die ärztlichen Bemühungen nicht überlebt hat, wird man ins Seminar zitiert, wo man sich dann seinen Ansch. . . abholen kann und die aufgetretenen Fehler erläutert werden, damit sich Ähnliches nicht wiederholt. Rundherum ein gelungenes Game, das nicht nur Spaß bringt, sondern auch noch einen gewissen Lerneffekt hat. Die Ausstattung und der mit 80 Märkern als günstig zu bezeichnende Preis runden den mehr als positiven Eindruck ab. Wer sich zum (Halb-) Gott in Weiß berufen fühlt, oder einfach nur Interesse an der hohen Kunst der Chirurgie hat, kommt an LIFE & DEATH einfach nicht vorbei. Denkt immer daran: Jeder kann ein Brinkmann sein. . . ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0-12

Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

'Wings of Death 2'...

... wird es nicht heißen, das neue Ballerspiel, an dem unter anderen auch Marc Rosocha maßgeblich beteiligt ist. Erscheinen wird es trotzdem noch im September unter dem Eclipse-Label. Daß 'Lethal Excess', der somit inoffizielle Nachfolger zu dem Super-Baller-Knaller ebenfalls eine Menge zu bieten haben wird, steht außer Frage.











Vierfach furios! Fotos: 16Bit



LETHAL EXCESS

System: Amiga, Atari ST(E), C-64, **empf. VK-Preis:** normal, **Hersteller:** Eclipse, **Muster von:** Hersteller

Die Story ist unwichtig. Wieder erwartet den Spieler horizontale Action, bei der es dicke kommt. Damit man aber auch im wilden Getümmel nicht völlig die Fassung verliert, steht diesmal die **Zweispieler-Simultan-Option** zur Verfügung, wodurch das Game bereits das meiste auf dem Markt Befindliche aussticht. Neben den für Marcs Produkte üblichen technischen Daten (PAL-Unterstützung bei den 16-Bittern, STE-Unterstützung, Amiga-Unterstützung, Nutzung von Speichererweiterungen, speicher- und diesmal auch ausdruckbare (!) Highscoreliste, exakte Kollisionsabfrage), für die sich vor allem auch Heinz Rudolf und Claus Frein verantwortlich zeigen, hat man diesmal viel Wert auf das Gamedesign gelegt. Das heißt, das Spiel wird noch 'spielbarer' sein als sein vermeintlicher Vorgänger. In fünf langen und grafikintensiven Leveln gibt's Waffen in Hülle und Fülle. 15 verschiedene Bonuselemente können aufgesammelt werden und verhelfen den Spielern zu stattlichen Ausrüstungen. Wer also Gefallen an einem richtig knackig-fetzigen Ballerspiel findet, der sollte sich LETHAL EXCESS schon vormerken. ■

Uli

HITLINE IM AUG./SEPT.

1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15. 9. 1991 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen!
(Rechtsweg ausgeschlossen)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort: „HITLINE"
3440 Eschwege

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade wird im Auftrag des AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom renommierten Hause MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(Erhebungszeitraum für ASM 8/9/91: 9. 5.–31. 5. 1991. Ermittelt von: media control, *Baden-Baden)*



BESTSELLER



Vier Leute saßen freitagsabends um 21 Uhr völlig entnervt in der Redaktion und suchten eine Bildunterschrift für dieses Foto – fanden keine. Tut uns leid!



Top 10 ATARI ST

Titel	Hersteller
1. Lemmings	Psygnosis
2. Their Finest Hour	Lucasfilm/R.A.
3. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R
4. F-19 Stealth Fighter	MicroProse
5. Sim City & Populous	Infogrames
6. Great Courts II	Ubi Soft/Blue Byte
7. UMS II – Nations at War	Rainbird
8. Transworld	Starbyte
9. Power Up	Ocean
10. Fantasy World Dizzy	Code Masters

Top 10 C64

Titel	Hersteller
1. Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works
2. Der Preis ist heiß	Game Tek/IJE
3. Glücksrad	Game Tek/IJE
4. Pirates	MicroProse
5. The Duel – Test Drive II	Accolade
6. Back to the Future III	Image Works
7. Epyx Sporting Gold	Epyx/U.S. Gold
8. North & South	Infogrames
9. Power Up	Ocean
10. Challengers	Ubi Soft

Top 10 Amiga

Titel	Hersteller
1. Lemmings	Psygnosis
2. Railroad Tycoon	MicroProse
3. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4. F-19 Stealth Fighter	MicroProse
5. M 1 Tank Platoon	MicroProse
6. Glücksrad	Game Tek/IJE
7. Elvira – Mistress of the Dark	Accolade
8. Das Boot	Mindscape
9. Gods	Renegade
10. Back to the Future	Image Works

Top 10 MS-DOS

Titel	Hersteller
1. F-19 Stealth Fighter	MicroProse
2. Silent Service II	MicroProse
3. M 1 Tank Platoon	MicroProse
4. Glücksrad	Game Tek/IJE
5. Sim Earth	Ocean
6. Wing Commander	Origin/Mindscape
7. Railroad Tycoon	MicroProse
8. Sim City & Populous	Infogrames
9. Ports of Call	Aegis
10. F-16 Falcon	Spectrum Holobyte

HARTS...

Wir präsentieren Euch die Verkaufshitparade der letzten Wochen, ermittelt von MEDIA CONTROL. Wie die Baden-Badener arbeiten, haben wir ja schon in der Juli-Ausgabe erklärt. Ab sofort seid IHR auch am Zug. Schreibt uns Eure zehn Lieblingsspiele, die zehn mit den besten Grafiken und jene mit der besten Musik – und das jeweilige System nicht vergessen! Schickt Eure TOP TEN an den

Tronic-Verlag
– „Leser-Charts" –
Postfach 870, 3440 Eschwege

Jetzt kommt – TATATATA – ein Glückwunsch an:
ANDREAS JUR aus Bad Salzuflen.
Er hat geschafft, wovon viele träumen: Adreas hat den TANGRAM-Highscore gebrochen und sich damit den Titel „Master of Tangram" redlich verdient. Damit hat er den Reigen der Highscore-Jäger würdevoll eröffnet.
Für alle anderen heißt es: Nichts wie 'ran an die Sticks und absoluten Punktegipfel erstürmen! Die schickt Ihr dann an die altbekannte Adresse, wie oben, aber mit dem Kennwort: „Showdown". Schickt bitte ein FOTO VON EUCH und Eurer erspielten Bestleistung mit!

Leser-Charts Gesamt-Top 10

1. Turrican II
2. Lemmings
3. Eye of the Beholder
4. Shadow of the Beast II
5. The Secret of Monkey Island
6. Space Quest IV
7. Kick Off II
8. Xenon II
9. Lotus Turbo Esprit Challenge
10. Speedball II

Sound-Top 10 (Leser)

1. Turrican II
2. Lemmings
3. Turrican I
4. Shadow of the Beast
5. The Secret of Monkey Island
6. Shadow of the Beast II
7. Wings of Death
8. Super Cars
9. Xenon II
10. Battle Squadron

Grafik-Top 10 (Leser)

1. Turrican II
2. The Secret of Monkey Island
3. The Shadow of the Beast
4. Eye of the Beholder
5. Powermonger
6. Elvira
7. Space Quest III
8. Xenon II
9. Panza Kick-Boxing
10. Gods

Defender für Arme



CHAMPION OF THE RAJ

System: Amiga, PC (640 KByte, alle Grafikkarten, Soundkarten), Atari ST (alle getestet), **empf. VK-Preis:** DM 84,95, **Hersteller:** PSS/Mirrorsoft, London, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Indien, Anfang des 19. Jahrhunderts. Die Macht des Moguls sinkt.

Rivalisierende Gruppen streiten um die Vorherrschaft. Sikhs kämpfen gegen Moslems, Moslems gegen Hindus. Zwischen allen Fronten befinden sich die britische und die französische Ostindiengesellschaft, die verzweifelt versuchen, ihre Geschäfte aufrecht zu erhalten. Als Sieger und somit zukünftige Machthaber des in Chaos und Anarchie versinkenden Landes zeichnen sich jedoch die Thugs ab, eine die Todesgöttin Khali anbetende Sekte.



Kriegsfoto: Atari ST

Klingt gut, nicht wahr? Das zumindest dachte ich auch, nachdem ich die recht ansprechende deutsche Anleitung gelesen hatte und stürzte mich auf dieses „Strategieprogramm". Doch die Ernüchterung, sowie Schreikrämpfe und tagelange Migräneanfälle folgten auf dem Fuße. Doch dazu später. Zunächst einmal lud ich CHAMPION OF THE RAJ in den AMIGA. Und lud, und lud, und lud. Also wirklich Freunde, wie habt Ihr bloß solche Ladezeiten zustande gebracht?

Ist die Ladeprozedur abgeschlossen, hat der Spieler die Wahl zwischen sechs Charakteren mit denen er das Spiel bestreiten kann. Aufgabe ist es, die fünf Kontrahenten, sowie die mörderischen Thugs auszuschalten. Auf einer *Defender of the Crown*-ähnlichen Oberfläche können Informationen über die einzelnen Staaten Indiens abgerufen werden. Des weiteren können Feldzüge, Elefantenparaden und Tigerjagden geplant und durchgeführt werden.

Die Grafik präsentiert sich als lupenreine VGA-16-Farben-Emulation. Als toleranter User könnte man darüber hinwegsehen, wenn Animation und Sound gut wären, aber nein – wenn schon geschlampt wird, dann auch richtig. Apropos Animation: Welche Animation? Die ganze Angelegenheit hat stellenweise mehr Ähnlichkeit mit einer Einzelbildschaltung als mit Animation. Besonders böse wird es, wenn man z.B während der Elefantenparade versucht, den Mauszeiger auf das O.k.-Icon zu bringen.

Da die Parade anscheinend die ganze Rechenpower des Amiga braucht (aus welchem Grunde auch immer), bewegt sich der Zeiger entweder gar nicht oder gleich über den ganzen Bildschirm, womit der Zeitpunkt für die ersten Schreikrämpfe gekommen wäre. Die Migräneanfälle stellten sich ein, als ich den Sound zu hören bekam. Wahnsinn, eine 1:1 Umsetzung des PC-Gepiepses, teilweise in einer Tonhöhe, die für Fledermäuse angenehm wäre.



Intrigen auf dem PC

Zur PC-Version ist noch anzumerken, daß von drei Testmustern keines fehlerfrei war. Ich weiß, ich weiß, bei Strategiespielen soll man keine zu hohen Ansprüche an Grafik und Sound stellen, Hauptsache, der Spielspaß stimmt. Wenn aber andererseits auf der Packung mit *„Spektakulärer Szenerie, reichen natürlichen Farben und exotischen animierten Spielsequenzen"* sowie mit *„Darstellung im epischen Kino-Stil"* geworben wird, kann man schon Einiges erwarten. Unter dem Strich bleibt leider mal wieder nur heiße Luft und ein über alle Maßen ärgerliches Produkt. ■

Guido Alt

Ganz Indien liegt Michael Jackson zu Füßen. *Foto: Amiga*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Anleitung	9
Spielaufbau	8
Motivation	1
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«

THE

MANAGER

IT'S A STARBYTE GAME !!

IT'S MORE THAN FOOTBALL

IHR MÜSST VOR DAS KLEINE, RUNDE BÄLLCHEN TRETEN, IHR ELENDEN NIETEN!!!

























DIESE SIMULATION GEHT FAST SO WEIT, DASS SIE SICH DIE FARBE IHRER SCHNÜRSENKEL AUSSUCHEN KÖNNEN.

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 0 61 07/6 20 67

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97



F-15 STRIKE EAGLE II

System: Amiga (1 MB), **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Microprose, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

NAHOST GANZ NAH

Kaum ist der Golfkrieg vorbei, bietet MICROPROSE mit F-15 STRIKE EAGLE II den Computerpiloten am Amiga die Möglichkeit, die Geschehnisse auf dem Screen nachzuvollziehen. Doch dies ist nur eines von sechs möglichen Szenarios. Seine fliegerischen Fähigkeiten kann man in Vietnam, Mitteleuropa, Libyen, dem Nahen Osten, am Nordcap und dem mittleren Osten unter Beweis stellen. Man wird bei diesen Missionen vor allem mit Feindflugzeugen russischer Bauart konfrontiert, doch mitunter muß man auch gegen westliche Produkte der Luftfahrtindustrie antreten, wenn diese in das Land verkauft wurden, wo die Mission spielt.

Alle Missionsgebiete sind als Landkarte beigefügt. Diese Karten sind zwar recht gut gemacht, aber zur Orientierung während des Spiels nicht nötig, denn im vollcomputerisierten Cockpit des „Adlers" ist alles Nötige vorhanden, um das Missionsziel zu finden. So wird auch das eigentliche Kampfgeschehen von „Fire-and-Forget-Waffen" bestimmt. Wenn ein Ziel aufgefaßt wurde, sei es in der Luft oder am Boden, reicht der Druck auf den Feuerknopf, um es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit abzuschießen. Diese Gefechte spielen sich in guter grafischer Qualität ab, und auch das Geräusch der Triebwerke schmeichelt dem Ohr mehr, als bei Flugsimulationen sonst üblich ist.

Der größte Pluspunkt, den dieses Programm verzeichnen kann, ist jedoch die Anleitung (Deutsch). Das umfangreiche Hauptwerk erklärt wirklich alles, worauf es ankommt. Natürlich fehlen hier die Erläuterungen zu den einzelnen Missionen genau so wenig wie eine Einführung in die grundsätzlichen Flug-, und Kampfmanöver. Des weiteren gehören noch ein kleines Heftchen mit den Tastaturbelegungen, die leider nicht immer ganz korrekt sind (DIN!), und eine Quick-Reference-Card zum Lieferumfang.

Als der schwierigste Teil einer jeden Mission erweist sich wieder einmal die Landung, auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe kann diese unangenehme Aufgabe jedoch vom Autopiloten übernommen werden. Dieser Autopilot ist überhaupt eine sehr nützliche Option. Er bringt einen nicht nur zu den vorgegebenen Zielen, sondern auch zurück zum heimischen Flugfeld. Im Gefecht ist er allerdings zu nichts nütze, man schaltet ihn durch eine beliebige Steuerbewegung ab.

Die zu starke Computerisierung des Cockpits empfinde ich als größten Nachteil dieses ansonsten gut gemachten Flugsimulationsprogramms. Es kommt einfach nicht die richtige Dogfight-Stimmung auf, wenn man einen Schwarm gegnerischer Flugzeuge mit den High-Tech-Raketen vom Himmel holt, ohne daß man den Gegner richtig gesehen hat. Dem Anfänger auf dem Gebiet der Flugsimulationen wird dies jedoch gefallen, kann er hier doch recht schnell zu aufmunternden Erfolgserlebnissen kommen – nicht zuletzt wegen des einstellbaren Schwierigkeitsgrades, der außerdem durch Umverwundbarkeitseinstellung ergänzt wird.

Verglichen mit *F-16 Falcon*, dem Dauerbrenner unter den Flugis, ist F-15 Strike Eagle II einfacher zu bedienen, bleibt dafür aber in puncto Realitätsnähe und Komplexität hinter dem Evergreen zurück. Wer noch über keine, oder wenig Erfahrung auf dem Gebiet der Flugsimulation verfügt, ist im „Adler" gut aufgehoben, was aber nicht heißt, daß Profis hier nicht auf ihre Kosten kommen. Selbst der ausgebuffteste Jet-Fighter wird Mühe haben, die Missionen auf der höchsten Schwierigkeitsstufe erfolgreich abzuschließen.

Auch wenn man Bedenken bezüglich der in der Simulation vorkommenden Missionsgebiete anmelden kann und das überstrapazierte Feindbild des bösen Russen hier ein weiteres Mal bemüht worden ist, komme ich nicht umhin zu sagen: Ein Strike im Eagle macht Laune... ■

Dirk Fuchser

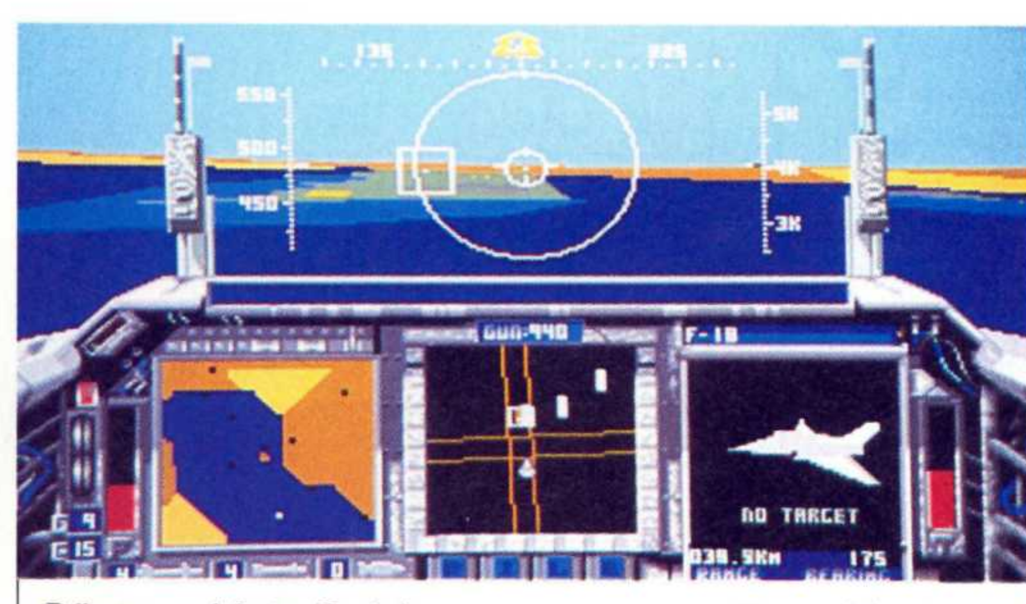
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



Ein Ziel ist gefunden! Gleich düst die Maverick los!



Düsen und kein Ende!

Fotos (2): Amiga



F-14 TOMCAT
DER WELTBERÜHMTE FLUGJET
Jetzt als Computersimulation
Kämpfen Sie hoch über den Lüften mit einer Auswahl hervorragender Piloten, um die Überlegenheit im Luftraum. Auf einem abenteuerlichen Flug durchqueren Sie verschiedene Länder, in denen jeweils eigene, unvorhersehbare Gefahren auf Sie lauern. Um diesen zu entkommen, ist nun Ihr ganzes, fliegerisches Können gefragt.
Sind sie bereit ?
Verschiedene Geschicklichkeitsniveaus machen die F-14 präzise genug für den Experten, einfach genug für den Anfänger, der durch Echtzeit - Filmaufnahmen des letzten, eigenen Einsatzes seinen Flugstil erheblich verbessern kann. Lebendige 3D-Darstellungen in 256 Farbtönen, digitalisierte Soundeffekte, sowie die verschiedensten Blickwinkel machen jeden Flug zu einem Erlebnis.
Willkommen an Bord !
F-14 TOMCAT
DOGFIGHTING SIMULATION
ACTIVISION
Lieferbar ab August für PC & Compatibles
PHOENIX
AMRAAM
SIDEWIND
TID Range: 4
HIT ON MIG-23! IT,S GOING DOWN!
TID Range 24
ACTIVISION
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mb
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst
Mitvertrieb: Karasoft, Darius Thali A

Im Blickpunkt: Rasende Reporter

Man stelle sich vor: Eine Zeitung, eine Rundfunk- oder Fernsehstation bietet eine vier- bis fünfstellige Summe, um an Informationen über einen Skandal oder ein wichtiges Ereignis zu kommen. Als bisher eher glückloser Kleinstadtjournalist ohne feste Anstellung bietet sich einem DIE Chance, mit seinem Können (dem Schreiben) jede Menge Knete zu verdienen – FALKEN SOFTWARE macht es mit RASENDE REPORTER möglich.

Ich bedaure es sehr, nicht die fertige Version in den Händen zu halten, bewegte ich mich doch auch bis zum 31. März dieses Jahres noch auf lokaler Ebene. Das heißt übrigens nicht, daß ich gerne einen gehoben habe, sondern vielmehr im Lokaljournalismus zuhause war. Da lachte mein Herz natürlich besonders, als ich das neue Produkt aus dem Falken-Verlag in den Händen hielt.

Rasende Reporter, eine Art Adventure? Weit gefehlt, es ist mehr als das: Wissens-, Reaktions- und Gedächtnistest, Entscheidungen fällen und natürlich auch smarter Wettkampf mit „Kollegen" – sofern man nicht gegen den Computer als Partner antritt, stehen auf dem Terminplan. Ob nun eine Baronin ihren Mann betrügt oder in Dresden der Wiederaufbau gefördert werden soll, ob in Berlin der Datenschutz mißbraucht oder auf dem Brocken Hexen und ähnliches gesichtet werden – bis zu 99 Aufgaben können einen ganz schön auf Trab halten.

Das Programm ist zwar nur eine Vorabversion, doch läßt sich bereits erahnen, daß einiges auf einen zukommen kann – vorausgesetzt, man verfügt über ein gutes Allgemeinwissen. Wer kann z.B. auf Anhieb sagen, welchen Fluß man in Baden-Baden antrifft oder wie die renovierungsbedürftige Kirche in Dresden heißt?





Drei Versuche hat man, wenn man auf solche Fragen antworten soll, aber dann ist „Schulz", und man hat sein Geld (für die Reise zum Zielort) umsonst investiert. Jene kann man übrigens mit der Bahn, dem Pkw oder – nicht immer – mit dem Flugzeug bewältigen. Auch „Heimrecherche" ist möglich, ebenso wie ein „aussetzen", was bei einigen „Meldungen" sogar ratsam ist, denn manchmal werden einem auch Bären aufgebunden.

„Unangenehme Einlagen" wie Nebel auf der Autobahn während der Fahrt zum Zielort und Unbestechlichkeit gewissenhafter Angestellter sind weitere Steine, die einem in den Weg gelegt werden, bevor man seine Aufgabe erfüllt, der Artikel (den man noch redigieren muß) gedruckt oder gesendet wird und sich auch das Konto freut.

Meinereiner freut sich auf die fertige Version von Rasende Reporter, die im nächsten Heft ausführlich vorgestellt wird. Dieser erste Entwurf für den PC sieht sowohl grafisch (VGA) als auch optional sehr gut aus. Man darf also gespannt sein, wie das Endergebnis nachher aussehen wird.

Übrigens: Die einzelnen Aufträge führen einen quer durch die (wiedervereinte) Republik und sind durchaus nachvollziehbar. Gerade das unterscheidet dieses Programm von den sattsam bekannten „im Jahre 2021 kam ein Raumschiff" – Geschichten. Ob Rasende Reporter ein Hit ist oder nicht, steht in der nächsten ASM. ■

KLAUS TRAFFORD



Baden – Baden – dort geht der Reporter baden . . .

STAY COOL, BABE!



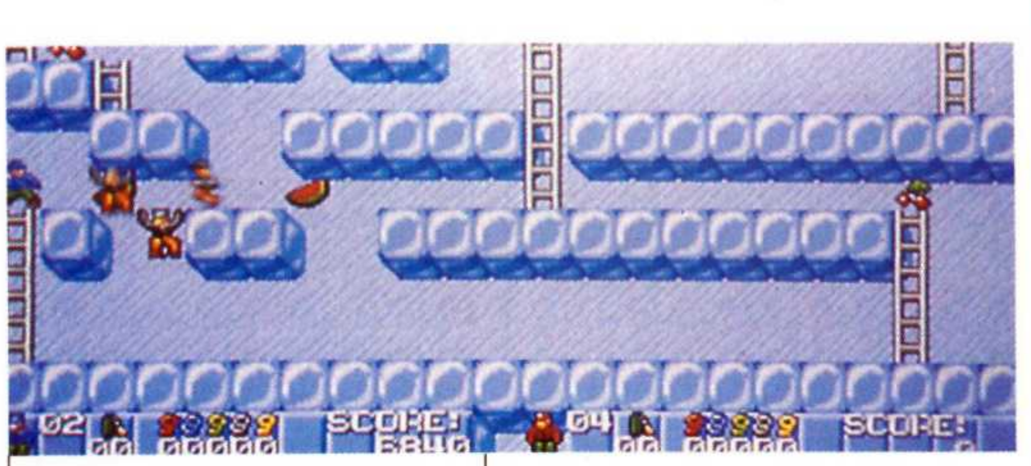
ICE-RUNNER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Magic Soft, 2320 Plön, **Muster von:** Hersteller.

In Kühlanlagen großer Firmen leben menschenähnliche Wesen! Das sind ziemlich coole Typen, die sich ausschließlich von gefrorenen Früchten ernähren. Den Firmenbossen ist das natürlich gar nicht recht, deshalb versucht man sie zu bekämpfen.

Obst eingesammelt wurde, kann ein Level beendet werden. Leider läßt die Grafik einiges zu wünschen übrig. Die Sprites sind schlecht animiert, Arme und Beine bewegen sich irreal. Außerdem ziehen sie beim Gehen leichte weiße Schlieren auf dem hellblauen Hintergrund, was keine Absicht sein soll.

Alles wurde mit verschiedenen Blautönen gestaltet und wirkt deshalb im wahrsten Sinne des Wortes sehr eintönig. Die einzigen Farbkleckse stellen die Früchte dar. Ebenso einfallslos ist auch die Musi (sehr monoton), dafür funktioniert jedoch die Steuerung tadellos. Nach Ablauf eines Spieles



Eisläufer . . . cool!

ICERUNNER aus dem Hause MAGIC SOFT ist absolut nichts anderes als das bekannte, und von vielen geliebte, Game *Loadrunner.* Hier hat das Plöner Softwarehaus endlos abgekupfert, dennoch geht deshalb der Spielspaß nicht verloren.

Allein oder mit zwei Spielern kämpft man sich hier durch einen Wust von aneinandergesetzten Eiswürfeln, um dort Früchte einzusammeln; klettert Leitern empor oder hangelt sich an Eisenstangen entlang. Mit Hilfe einer Spitzhacke werden Löcher ins Eis geschlagen, um somit die Verfolger aufs selbige zu legen. Aber Vorsicht! Sollten diese nicht schnell genug einfrieren, steigen sie wieder aus ihren kalten Gräbern, um die Jagd aufs neue zu beginnen. Erst wenn alles

hat man die Möglichkeit, sich in die Bestenliste einzutragen. Leider ist es nur so, daß sich der Amiga jedesmal just nach Beendigung der Eintragung einen Strick nimmt. Es kann allerdings sein, daß ausgerechnet ich eine fehlerhafte Diskette bekommen habe. Im Ganzen gesehen ist Icerunner aber trotzdem ein schönes Spiel, das langen Spielspaß garantiert. Außerdem: Das Spiel kann für einen Fuffie erstanden werden - da kann man wirklich nicht meckern! ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**5**
Sound	**6**
Spielablauf	**alt**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

»BRAUCHBAR«



Murks



Da haut es nicht nur die Figur hin.

Mercs

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** U.S. Gold , **Birmingham, England, Muster von:** Hersteller/Leisuresoft, 4703 Bönen.

Oh, ein neues Ballerspiel. Und sooo originell! Der ehemalige (!) U.S.-Präsident ist während einer Friedenstour durch Zentralafrika entführt worden. Die Regierung heuert eine Söldnertruppe zur Rettung an. Und wer ist der glorreiche Retter? Na? Falsch, nicht Stallone, nein die arme Kreatur vor dem AMIGA/ST. Arm deshalb, weil das Spiel nichts als Unzulänglichkeiten bietet. Die Figuren sind schludrig gezeichnet und animiert, der Hintergrund lieblos gestaltet. Der Sound reißt auch nichts mehr raus (eher rein).

Die Krönung ist aber die Bildschirmaufteilung bei der Amiga-Version. Da MERCS eine Automatenumsetzung ist, dachten die Programmierer anscheinend, sie müßten auch das Bildschirmformat konvertieren. Als Folge davon geriet das Spielfeld sehr schmal, dafür hat man aber rechts und links einen schönen schwarzen Balken.

Wer wirklich jedes Ballerspiel haben muß, oder wer sein M60 MG mit ins Bett nimmt, soll sich U.S. GOLDS Machwerk in Rambos Namen kaufen. Ansonsten: Hände weg. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik ... Amiga/ST	5/4
Sound	4/3
Spielablauf	3/3
Motivation	1/1
Preis/Leistung	2/2

»PEINLICH«

Der Ninja und sein Schlittenhund



SHADOW DANCER

System: Amiga, Atari ST, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM (16bit), 50 DM (8bit), **Hersteller:** US Gold, England, **Muster von:** Leisure Soft, 4703 Bönen.

Wenn ein Game vom Amiga oder ST auf eine Konsole umgesetzt werden soll, kann dabei eigentlich nur Besseres herauskommen – zumindest was Grafik und Sound anbelangt. Umgekehrt etwas Vergleichbares hinzubekommen ist schon schwieriger. Da sind sicherlich einige Anstrengungen von Nöten, um nicht daneben zu greifen....

Auf dem *Sega Mega Drive* war SHADOW DANCER ein Hit. Die Grafiken waren gut, das Scrolling und die Animationen tadellos, selbst die Musi konnte uns beeindrukken. Aber jetzt Schluß mit diesen Lobgesängen, denn jetzt wenden wir uns dem gleichen Game für Amiga, ST, und C-64 zu. Auf dem Amiga ist der „Schattentänzer" noch halbwegs erträglich, auch wenn er mit der Konsolenversion wohl kaum etwas gemeinsam hat. Aber schon der ST bringt es kaum noch, über die Version auf dem 64er würde ich am liebsten gar keine Worte mehr verlieren!

Der Ninja-Meister Joe Mushashi ist beauftragt, einen Fiesling namens Suros aufzuhalten, dessen Plan es ist, ein US-Shuttle zu vernichten. Hierfür wurde er in der Kampfkunst der Ninjas ausgebildet, und ihm als hilfreicher Begleiter ein bestens abgerichteter Hund mit dem Namen Yamoto zur Verfügung gestellt.

Joe und der schneeweiße Bello ruckeln sich nun also mit diesem Auftrag durch die Acht- und 16Bitter. In drei Stages müssen sie Zeitbomben aufsammeln, um einen Level zu beenden. Hinsichtlich der zahlreichen, ebenfalls schlecht anmierten Gegner verläßt sich Joe auf Körper- und Feuerkraft. Der einzige der selbstständig und intelligent denkt ist Yamoto. Er greift ein, wenn Herrchen alle Hände voll zu tun hat. Im Gegensatz dazu stehen die Gegner. Die haben nämlich da, wo Yamoto sein Hirn hat – so scheint es – nur ein großes Loch, denn sie verhalten sich immer absolut gleich.

Noch nicht einmal über die Musi kann man ins Schwärmen geraten. Es ist also vom Konsolenprogramm Shadow Dancer, außer der Story, so gut wie nichts übrig geblieben. Von einem gelungenennd Spielablauf kann keine Rede mehr sein. Wie schade! ■

Sandra Alter

Vorsicht, bissiger Tänzer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga / ST / C-64
Grafik	6/5/4
Sound	6/6/3
Spielablauf	4/4/4
Motivation	4/3/3
Preis/Leistung	4/4/3

»PEINLICH«

Schaffe, schaffe, Häusle baue ...



BUILD IT!

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön/Holstein, **Muster von:** Hersteller.



Die „Hütte" – fast bezugsfertig. *Foto: Amiga*

.... Butterbrot statt Schnitzel kaue, denn wer nicht den Pfennig ehrt, der wird nie ein Dagobert! Genau so sieht's aus! Wer ein Haus bauen will, dem darf fast keine Mühe zu viel sein. Beim „Häusle-Bauer-Game" BUILD IT! von SOFTWARE 2000, müßt Ihr zwar kein Butterbrot kauen, aber abrackern müßt Ihr Euch schon, bis die Hütte endlich steht.

Auf dem Screen erscheinen in bestimmten Zeitabständen Steinchen, die jeweils in zwei verschiedenfarbige Dreiecke unterteilt sind. Genauso schnell, wie sie aufgetaucht sind, sollen sie möglichst auch wieder verschwinden. Allerdings wird man sie nur im Quartett wieder los, indem man vier gleichfarbige Dreiecke so zusammenschiebt, das ein Quadrat entsteht – und siehe da, weg sind sie. Im unteren Bereich des Bildschirms befindet sich eine Leiste, auf der die Anzahl der zu vernichtenden Würfel angegeben wird. Außerdem werden hier verbleibende Zeit und erreichte Punktzahl angegeben, wobei das Zeitlimit nach Belieben an- oder abgeschaltet werden kann.



Schneller, sonst wird's eng! *Foto: Amiga*

Ebenso wie für das Zeitlimit kann man sich im Anfangsmenü für oder gegen Musi entscheiden, was sicherlich ganz nützlich ist. Denn sie wirkt anfangs sehr erheiternd, nach einer gewissen Zeit kann sie die Nerven allerdings etwas strapazieren – und die braucht man für dieses Game, zumindest wenn mit Zeitlimit gespielt wird. Die ersten drei Level sind noch relativ einfach zu bewältigen, aber schon im vierten wird es haarig. Da nämlich tauchen die ersten „Gegner" auf: Sägen, Hobel, Schutzhelme, Äxte.... Hintereinander aufgereiht bewegen sie sich schlangenartig durch das Bild. Das wird besonders gefährlich, wenn sich schon viele Steine auf dem Bildschirm befinden, also kaum noch Möglichkeit zum Ausweichen besteht.

Nach jedem zweiten Level erscheint eine Zwischensequenz, die einen Bauplatz zeigt. Auf diesem entsteht nach und nach ein Haus: Zuerst das Fundament, dann die Außenwände, der Türrahmen and so on. Das Häusle selbst dient dementsprechend nur als Alibi für dieses Geschicklichlichkeitsspielchen, das im Comic-Stil aufgemacht ist. Die Spielfigur, die zum Hin- und Herschieben der Steine dient, ist ein Bauarbeiter mit roter Latzhose. Die Hintergründe sind – im Gegensatz zu *Shiftrix* (letztes Machwerk von Software 2000) – verschieden gestaltet. Die Wahnsinnsgrafik ist es zwar nicht gerade, aber immerhin schön bunt und abwechslungsreich.

Die Steuerung von Build it! ist etwas gewöhnungsbedürftig, hat man den Bogen aber erst einmal raus, bringt das Game eine Menge Spaß. Die mehr als 50 Level kann man im Übrigen auch mit zwei Spielern austesten. Leider besteht keine Möglichkeit, gleichzeitig zu spielen. Der zweite Spieler muß solange warten, bis der erste einmal „in Fetzen" ist. Am besten vermeidet man das, indem man irgendwelche Extras, wie beispielsweise „Next Level", Schutzschilde oder Joker (alle Steine einer Farbe) aufsammelt. Alle Heimwerker können nun also die Kelle auch am Compi schwingen. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**5**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

»Brauchbar«

Wo?

In ASM!

Ein Label macht von sich reden ...



2x

. . . ein komplettes TECHNO-PLUS-SOUND-SYSTEM für PC (wahlweise für 5.25"- oder 3.5"-Laufwerke) incl. WING COMMANDER und Analog-Joystick!!!

(Wert: je 549,– DM)

10x

. . . die TECHNO-PLUS-MAUS, umschaltbar auf ST/Amiga!!!

(Wert: je 79,95 DM)

5x

. . . TECHNO-PLUS-AMI-RAM 1000 plus Uhr und 3 Cinemaware-Titel!!!

(Wert: je 199 DM)

In dieser Ausgabe! Für diese Competition wurde das Original-Firmenlogo ein wenig „verfremdet". Wer dennoch herausfindet, wie die Firma heißt, um die es hier geht, kann mit ein bißchen Glück gewinnen!
Also: Jede Einsendung mit dem richtigen Firmentitel wandert in die TECHNO-PLUS-Lostrommel. Einsendeschluß ist der 30. August 1991, Rechtswege sind – wie immer – ausgeschlossen. Die Adresse:
TRONIC-VERLAG
Redaktion ASM
Kennwort:
(Lösungswort)
Postfach 870
3440 Eschwege

Viel Glück!

Schleimbeutel from Outerspace



WRECKERS

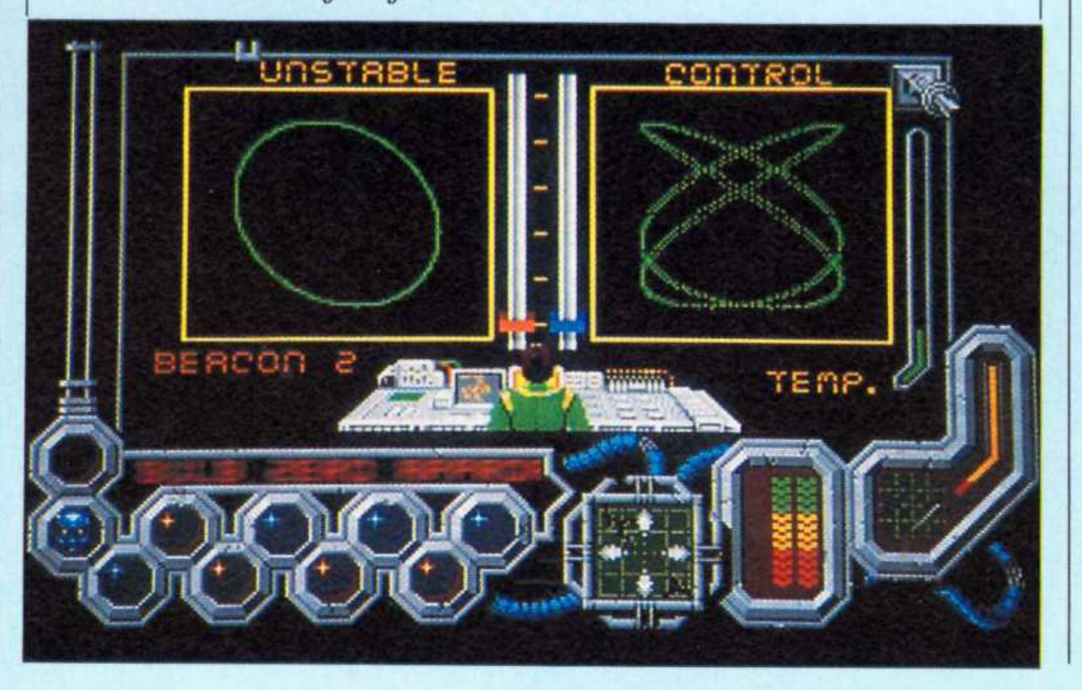
System: Amiga (getestet), ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Audiogenic, England, **Muster von:** Hersteller.

Die Zukunft sieht ja nicht gerade rosig aus – zumindest, wenn man die düsteren Visionen vieler Sci-Fi-Games betrachtet. Alle Aliens sind grundsätzlich böse und haben nur die Vernichtung der menschlichen Rasse zum Ziel. So was kommt dabei heraus, wenn man die eigenen Unzulänglichkeiten auf alles Fremde, ob fiktiv oder real, projeziert. Aber wen interessiert das schon? Mich zumindest nicht, denn ich will spieeeeelen! Also habe ich mir auch AUDIOGENICS neuestes Produkt WRECKERS angetan, was ich dann auch war – „angetan", meine ich.

Das Game kommt mit ausführlicher deutscher Anleitung, was angesichts der vielen Aufgaben, die der Player ausführen muß, auch dringend erforderlich ist. Einfach einladen und loslegen, läuft nicht. Das Studium des Handbuchs ist Pflicht, denn sonst bricht nach wenigen Minuten bereits das Chaos über den Spieler herein. Besagtes Chaos kommt in Form grünlichen Schleims - aber füllen wir das Ding besser von vorne auf, wie mein Wasserbett-Lieferant immer zu sagen pflegt. Irgendwo da draußen gibt es also diese Raumstation, die dem intergalaktischen Verkehr als Lotse dient. Nur drei menschliche Besatzungsmitglieder befinden sich an Bord (im Kälteschlaf), die restliche Mannschaft besteht aus Droiden. Alles läuft automatisch, die organische Crew wird nur im Notfall geweckt. Dieser findet auch kurz nach dem Laden des Games statt. Die Ortungsgeräte melden den Angriff unbekannter Lebewesen auf die Station. Einer der drei menschlichen Offiziere wird aus dem Kälteschlaf geholt und muß nun von mir gesteuert werden. Der erste Schritt ist jetzt die Ermittlung der Angriffsrichtung der Aliens. Ein Klick auf den Scanner (das Teil mit den pulsierenden Pfeilen) ruft nacheinander die an den vier Eckpunkten der Station befindlichen Orter auf den Plan. Wie sich herausstellt, erfolgt der Angriff auf Sektion 1. Also schleunigst den Übersichtsplan der Station aufgerufen (mit den F-Tasten) und sehen, wo's langgeht. Nach kurzem Fußmarsch betrete ich die Geschützstellung des Sektors (Battlepod 1, Tür mit rotem Dreieck). Der Kampfbildschirm mit dem mächtigen Vakuumsauger erscheint. Mit dieser Waffe, die wohl aus einem Staubsauger entwickelt wurde, muß ich nun die Aliens aufsaugen. Leider gelingt es einigen dieser zunächst kugelförmigen Wesen dem Tod im Staubbeutel zu entgehen und sich auf der Außenhülle der Station zu verankern. Von dort fressen sie sich durch die Hülle und dringen in die Anlage ein. Hier erfolgt ihre Metamorphose - sie werden zu wabbligen Schleimbeuteln, die alles fressen, was ihnen in den Weg kommt. Um sie aufzuhalten, schicke ich ihnen meine Droiden entgegen (per F-Tasten), von denen zur Zeit nur drei kampfschwache Exemplare zur Verfügung stehen. In der Droiden-Fabrik im unteren Stockwerk können Droiden hergestellt werden. Dazu muß ich aber persönlich dorthin und die entsprechenden Anweisungen in den Computer einspeisen. Soweit möglich, überlasse ich die Eliminierung der Schleimis den Droiden, denn sollte ich in einem Kampf übermannt werden, setzen sich die Aliens in dem Körper des Menschen fest und verwandeln ihn in ein nahezu unbezwingbares Monster.

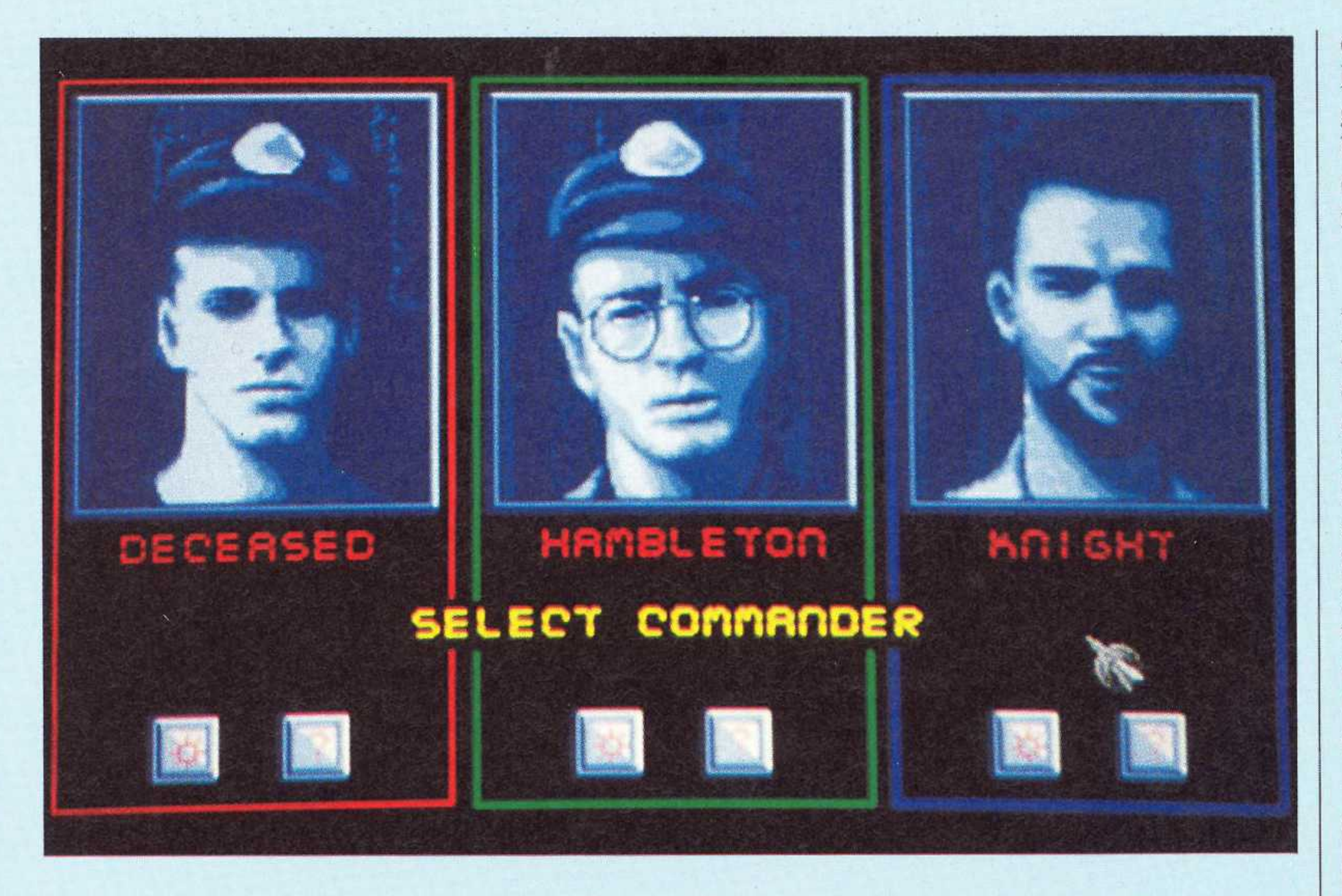


▲ *Der Held ist frisch aufgetaut.*
▼ *Der Sender muß rejustiert werden.*



Nachdem die erste Angriffswelle abgeflaut ist, verlasse ich die Geschützstellung (Joystick nach oben halten) und inspiziere die Außenhülle der Station (ins All geht's durch die Türen mit grünem Dreieck). Hier fliege ich mit einem Raumanzug über die Oberfläche und zerstrahle die Aliens, die noch an der Außenhülle haften. Leider kann ich das Werk nicht vollenden, da mir der Computer eine Warnmeldung zuspielt: Der Sender in Sektor 2 ist dejustiert und droht zu explodieren. Den Weg freischießend, gelange ich zum Sender 2 (Bulbroom 2). Nach dem Herantreten an die Schaltkonsole werden zwei grafische Phasendarstellungen eingeblendet, die mittels Schieberegler wieder in Übereinstimmung gebracht werden müssen. In letzter Sekunde gelingt mir die Justierung, und ich mache mich wieder auf den Weg in die verseuchte Sektion....

Wreckers erinnert vom Aufbau her zunächst an *Escape from the Planet of Robot Monsters*, kommt aber im



Spiel wesentlich komplexer. Zu dem „Monstervernichten" gesellen sich noch einige andere lebenswichtige Jobs. Nummer 1 wäre die richtige Justierung der vier Lotsensender. Eine Dejustierung, die von Zeit zu Zeit auftritt, muß sofort behoben werden, da von der Überhitzung bis zur Explosion nur wenige Minuten vergehen.

Auch die anderen Sektoren, wie Gravitations-, Atmosphären- und Energiekontrolle müssen in perfektem Zustand gehalten werden, was durch das Eindringen der Aliens nicht gerade einfach ist. Die Droidenproduktion und -instandhaltung ist ebenfalls äußerst wichtig. Dies alles zu steuern und gleichzeitig am Leben zu bleiben (man besitzt nur drei), kann schon verdammt in Streß ausarten.

Vom Grafischen her machte Wreckers einen positiven Eindruck. Das Scrolling ist sauber und schnell, die Station, Droiden und Offiziere sind gut gezeichnet. Der Sound ist zwar nicht atemberaubend, aber durchaus brauchbar. Durch den hohen Schwierigkeitsgrad und die verschiedenen Aufgaben, die es zu meistern gilt, dürfte das Game lange in den Rechnern der Republik verweilen. ■

Cruiser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

„WAS MANNI NICHT LERNT, KANN HÄNSCHEN SOFORT!“



MANCHESTER UNITED - EUROPE

System: Amiga (mitgespielt), ST, PC, C-64, CPC, Spectrum, Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark (Amiga), **Hersteller:** Krisalis, London, England, **Demo-Version von:** Krisalis, **Besonderheit:** Vier-Spieler-Modus, zwei ohne, vier nur über Adapter.

Schon wieder gehen elf Freunde Hand in Hand und Fuß bei Fuß auf die Suche nach dem Modernen Gral. Klartext: Der Coup muß gelingen, um den Cup zu holen. Drei „Tassen“ stehen hier zur Aus- und Anwahl: Der Pokal der Landesmeister, der der Pokalsieger und der UEFA-Cup. Des weiteren kann man – falls man das nötige Glück, die geeignete Mannschaft und einen Lalli Heldkamp hat – auch um den Super-Cup spielen. Die Rede ist, wie vielleicht schon die meisten Fans bemerkt haben, von König Fußball. Diesmal hat KRISALIS zugeschlagen. Nach ihrem Renner *Manchester United* wurde flugs eine Kombination aus Management und real durchführbarem Spielablauf in den Computer geschraubt. Das Ergebnis: MANCHESTER UNITED EUROPE, ein Game, das an die Klasse des Europapokal-Siegers anknüpft.

Bei der Demo-Version ist eigentlich alles schon recht gut beieinander. Deshalb kann ich an letzter Stelle (Bewertungskasten) schon ein VORLÄUFIGES Urteil abgeben, das ich aber, falls die Steuerung nicht etwas verbessert wird, beim Haupt-Text revidieren muß. Denn: Das Anwählen der Menü-Punkte im Manager-Teil des Games, und schon wären wir beim Thema, per Stick erfolgt momentan noch „automatisch“. Die Icons sollen aber (laut Anleitung) in der Endversion durch „Feuer frei !“ (Knopfdruck) aktiviert werden.

Bevor wir in diesen Abschnitt gelangen, können wir uns unsere Muttersprache auswählen. Auch der On-Screen-Text ist in jener. Aber: Bisweilen etwas wakkelig („Second Goal in Freundschaftsspiel“). Nun bestimmen wir die Matchlänge, den Manager, die Elf, die Auswechselspieler und bei Freundschaftsspielen den Gegner. Wie nicht anders zu erwarten war, kann man das Team individuell zusammenstellen, sich Statistiken widmen und Spieler, die Saft & Kraft verloren haben pausieren lassen. Bis aufs Ballaufpumpen ist so ziemlich alles drin, was man als Hobby-Beckenbauer benötigt.

Das „einzig Wahre“ ist natürlich das Match selbst. Hier erweist sich MANCHESTER UNITED EUROPE als einer der besseren Vertreter der Gattung „Chip-Fußball“.

Viele „schöne“ Aktionen (Hackentrick, Bananenflanke, wuchtiger Kopfball oder Bogenlampe) werden von der Soft quasi „mitgeliefert“, will sagen: Bei geschickter Steuerung des Kickers „ergeben“ sich solche Dinge automatisch.

Fußball vom Feinsten: M.U. EUROPE *Foto: Amiga*

Der Spieler, der dem Ball am nächsten ist, wird aktiviert. Eingeblendet wird der Name des Ballführenden (nur beim Team von Manchester sind diese „echt“!). Durch kurzes Drücken des Feuers plus Stick zentriert erreicht man einen Distanzschuß.

Zweimal Feuer und Stikkänderungen bewirken Kurzpass-Spiel, hohe Bälle oder angeschnittene Kicks.

Reingrätschen kann man in den Gegner (Foul; manchmal gibt's Gelb dafür) oder in den Ball, indem man den Stick in Laufrichtung hält und ein paar mal den Button drückt.

Den Keeper könnt Ihr selbst nur bedingt steuern – er bewegt sich aus dem 16er nicht hinaus. Die Spieler, die alle Rückennummern tragen, reagieren in manchen Situationen taktisch etwas merkwürdig. Bei Einwurf Gegner vor deren Tor geht keiner zum Torwart. Das Team zieht sich „würdevoll“ zurück. Ebenso gibt's in „Manchester“ keine Abseits-Regel. . .

Auf die Knie geht der Torschütze, wenn er die Murmel im Gehäuse versenkt hat. Er feiert la Furtok (na ja, vielleicht nicht gar so theatralisch. . .) seinen Treffer.

Eine Einblendung zeigt den Namen des Goalgetters sowie das Vereinsabzeichen seines Teams. Klasse, denn alle Clubs – und die gibt's reichlich – haben ihr ORIGINAL-„Wappen“ von KRISALIS „bekommen“.

Als ich (Manni) den ERSTEN Fußball-Triumph über Hajo Amann erringen konnte, war die Freude überschwenglich. Doch schon nach kurzer Zeit wurden die „alten Verhältnisse“, dank A-Man, wiederhergestellt.

Aber: Ich werde nie den Versuch aufgeben, dem Kollegen 'mal eine vernichtende Niederlage zuzufügen. ■

Manfred Kleimann

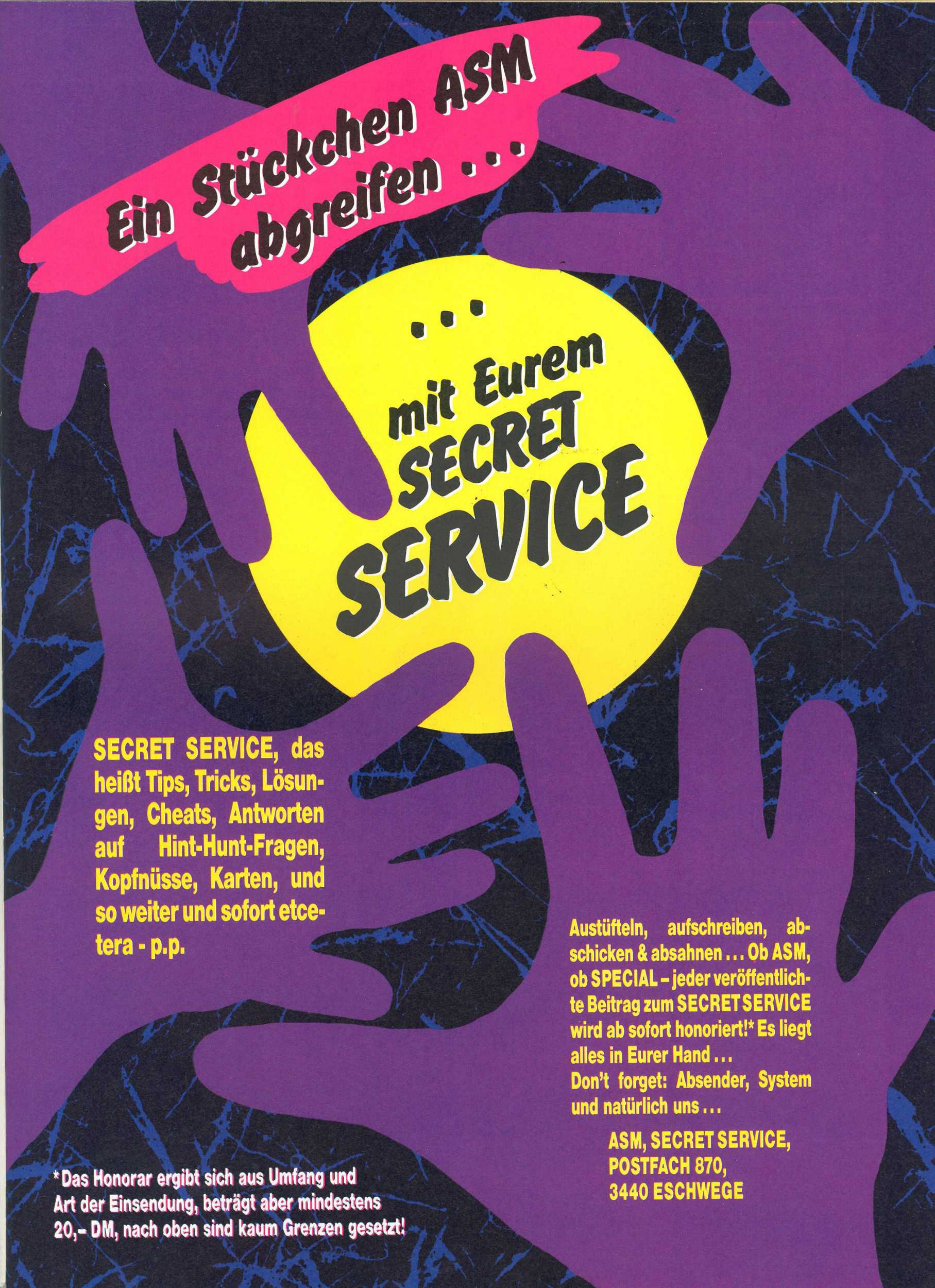
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

ERSTER EINDRUCK

Grafik/Animation	10
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«




Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE, POSTFACH 870, 3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!



HUN
SICH ANPASSEN, UM ZU ÜBERLE
Sie sind allein, noch dazu in gegnerischen Geb
lauernden Gefahren zu entkommen, sie müss
Geschick und Ausdauer gilt es geheimnisvoll
Gebäude und
Der Hunter hat den Wi
MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H·U·N·T·E·R
ACTI


TER
BEN. ZERSTÖREN, UM ZU SIEGEN.
ten. Sie haben nur eine Möglichkeit den überall
kämpfen! Kämpfen um zu überleben! Mit viel
3D Landschaften, scheinbar unüberwindbare
iler zu erobem.
en zum Sieg. Sie auch?
WARNING - You are low on fuel
You have boarded a wind surfer
You have taken some flares
You have boarded a rocket boat
ISION
Lieferbar ab September für Amiga und Atari ST
Verstrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft m
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

Fünf Freunde langweilen sich zu Tode



THE FAMOUS FIVE 1 - FIVE ON A TREASURE ISLAND

System: Amiga (getestet), Atari ST, IBM und Kompatible, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Enigma Variations, Harrogate, **Muster von:** Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Wer kennt sie nicht, die zahlreichen Kinder- und Jugendbücher der britischen Autorin Enid Blyton? Serien wie die „Geheimnis-Reihe", „Die Schwarze Sieben" und vor allem „Fünf Freunde" begeistern seit Jahrzehnten und sind in viele Sprachen übersetzt worden. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis sie auch als Hörspiel und fürs Fernsehen adaptiert wurden.

Und nun will der bislang unbekannte englische Hersteller **ENIGMA VARIATONS** an den „Fünf Freunden" profitieren, indem er sie für Heimcomputer umgesetzt hat. Unter dem Titel **THE FAMOUS FIVE 1 - FIVE ON A TREASURE ISLAND**, bei uns unter „Fünf Freunde auf der Schatzinsel" bekannt, ist nun ein Text-Grafikadventure herausgekommen. Doch wer sich den Bekanntheitsgrad der Vorlage und seiner Autorin zunutze macht, muß auch Kritik vertragen können, wenn das Ergebnis zu wünschen übrig läßt. Im vorliegenden Fall ist dies angebracht...

Als Spieler ist man in der Lage, sich in jede der handelnden Personen (Julian (Julius), George (Georg, eigentlich Georgina), Dick (Richard) und Anne sowie dem



Nix los in Kirrin Cottage ...



... arme Enid Blyton! *Fotos (2): Amiga*

Hund Timmy (Tim), verwandeln zu können. Das ist notwendig, weil jedes Kind über andere Fähigkeiten verfügt. So ist Julian der Stärkste, Anne die Schwächste, Dick ist ziemlich dünn, während George gut schwimmen kann.

Wer sich die (englischen) Texte durchliest, wird kaum Schwierigkeiten haben, in bestimmten Situationen dem richtigen Kind die Führung zu überlassen.

Nur so kann ich mir erklären, daß ich nach einer halben Stunde bereits 20 Prozent des Adventures gelöst hatte. Vielleicht wurde bei der Programmierung aber auch berücksichtigt, daß die Romanvorlage für Kinder von acht bis zwölf Jahren empfohlen wird, und auch das Adventure entsprechend konzipiert.

Mal ganz abgesehen davon, daß es relativ wenige Achtjährige geben dürfte, die einen Amiga haben, ist dies noch lange kein Grund, die Logik auf der Strecke zu lassen. So trägt eines der Kinder beispielsweise Brote bei sich. Ich „befehle", daß sie eine kleine Schwimmpartie machen und anschließend die Brote essen, was sie wahrhaftig tun! Würdet Ihr nasse Brote essen???

Muß man bei anderen Adventures von Anfang an mehr oder weniger harte Nüsse knacken, so beginnt dieses Game eher lahm: Räume untersuchen, Gegenstände mitnehmen - sofern das Programm überhaupt den Befehl versteht, denn der Parser läßt nur bestimmte Worte zu („kiss" kennt er beispielsweise nicht, dafür können sich die Kinder mit „smack" eine Ohrfeige geben!). Irgendwie kommt keine Atmosphäre auf, weil niemand so genau weiß, worum es eigentlich geht. Wer das Buch kennt (und das dürften viele sein) ist natürlich schlauer, langweilt sich aber zu Tode, weil er sich ja halbwegs denken kann, was als Nächstes passieren wird.

Ich habe unseren *A-Man* gebeten, sich das Spiel auch mal anzuschauen, da er zumindest dieses Buch nicht kannte und auch nicht die entsprechende Folge im Fernsehen gesehen hat. Hier ist seine Meinung:

„Obwohl ich kein allzu großer Adventure-Fan bin, konnten mich Klassiker wie *The Pawn, Corruption, Fish* voll begeistern. Doch bei diesem Anfängerwerk fehlte mir von der ersten Sekunde an jegliche Motivation. Es kommt absolut keine Spannung herüber, der Spielspaß wird durch banale Texte gänzlich zum Erliegen gebracht. Auf die Grafiken kann man getrost verzichten."

Würde das Game nur einen Zehner kosten, so wäre es Mittelmaß. So aber ist es knapp am Flop des Monats vorbeigeschrammt. Das Geld sollte man entweder in bessere Programme investieren oder sich dafür Bücher von Enid Blyton holen... ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	3
Vokabular	5
Handlung	2
Atmosphäre	2
Preis/Leistung	2

»MIES«





CRIME DOES NOT PAY

System: Amiga (getestet), PC (reingeschaut), **empf. VK-Preis** ca. 85 DM, **Hersteller:** Titus, Gagny, Frankreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2

Die Spur des Paten

Mit CRIME DOES NOT PAY ist ein Adventure auf den Software-Markt gekommen, bei dem Ihr in die Rolle eines Mafiosi schlüpfen, möglichst viele Bürger Eurer Stadt auf Eure Seite bekommen und am Ende Bürgermeister werden sollt, um so als „Pate" die Oberherrschaft über das Verbrechen zu gewinnen. Am Anfang habt Ihr die Wahl zwischen der italienischen und der chinesischen Mafia, die einem höheren Schwierigkeitsgrad gleichkommt, außerdem wählt Ihr eine von fünf Sprachen.

Drei Personen sollen Euch bei Eurem Vorhaben unterstützen: Zwei Männer und eine Frau warten darauf, Eure Befehle auszuführen. Dabei bleibt es dem Spieler überlassen, ob er alles mit Waffengewalt oder - was sinnvoller ist - mit List und Köpfchen zu lösen versucht (wobei einige Situationen scheinbar nur mit der Knarre zu bewältigen sind). In nahezu jedem Gebäude der Stadt findet man Hinweise auf frühere „Vergehen" bekannter Persönlichkeiten der Stadt, Geld, Munition, Busfahrscheine (die man oft benutzen sollte, denn in den Straßen warten Punker mit stählernen Fäusten und patrouillierende Polizei auf Euch) und Schlüssel, die es einem ermöglichen, in die verschlossenen Gebäude zu gelangen. Außerdem findet man hier und da auch Disketten, die es ermöglichen, den Spielstand abzuspeichern (soll das etwa witzig sein?).

Die Personen, die Ihr in den Gebäuden vorfindet, sind übrigens recht gesprächig - vorausgesetzt, Ihr habt bestimmte Dinge bei Euch, die sie gesprächig machen. Dies kann Geld genauso sein wie eines der besagten Schriftstücke, die sie erpreßbar machen.

Leider beinhaltet das Programm zuviele Mängel, um es auch nur annähernd „gut" bewerten zu können. So ballert ein mit MG bewaffneter Punk auf Euch, während die Polizei seelenruhig einhermarschiert. Zieht IHR jedoch die Waffe, um Euch zu wehren, so werdet Ihr verhaftet. Das Schießen auf den Straßen ist obendrein Glückssache, denn hat Euch einer der anderen Gegner mal in der Mangel, so müßt Ihr dessen Schläge einstekken, ohne daß Ihr Euch wehren könnt. Auch in manchen Gebäuden taucht ein Schütze auf, der auf Euch zielt und abdrückt, was weitere Anwesende nicht stört). Wehrt Ihr Euch, so habt Ihr automatisch auch die andere Person, die sich in dem Zimmer befindet, gegen Euch.

Gegenstände, die Ihr gefunden habt, lassen sich nur dann benutzen, wenn Ihr in einem Gebäude seid. Dies gilt auch für den Busfahrschein, was mich an einer gewissen Logik des Spiels zweifeln läßt, denn seit wann halten Busse in Häusern?

Grafisch ist das Game auf dem Amiga nicht gerade berauschend, aber immerhin sind die Figuren noch erkennbar. Die PC-Grafik hingegen ließ fast mein Käsebrötchen wieder hochkommen - etwas derartig schlechtes ist mir bislang nicht vorgekommen. Ruckelscrolling ist übrigens bei beiden Versionen angesagt.

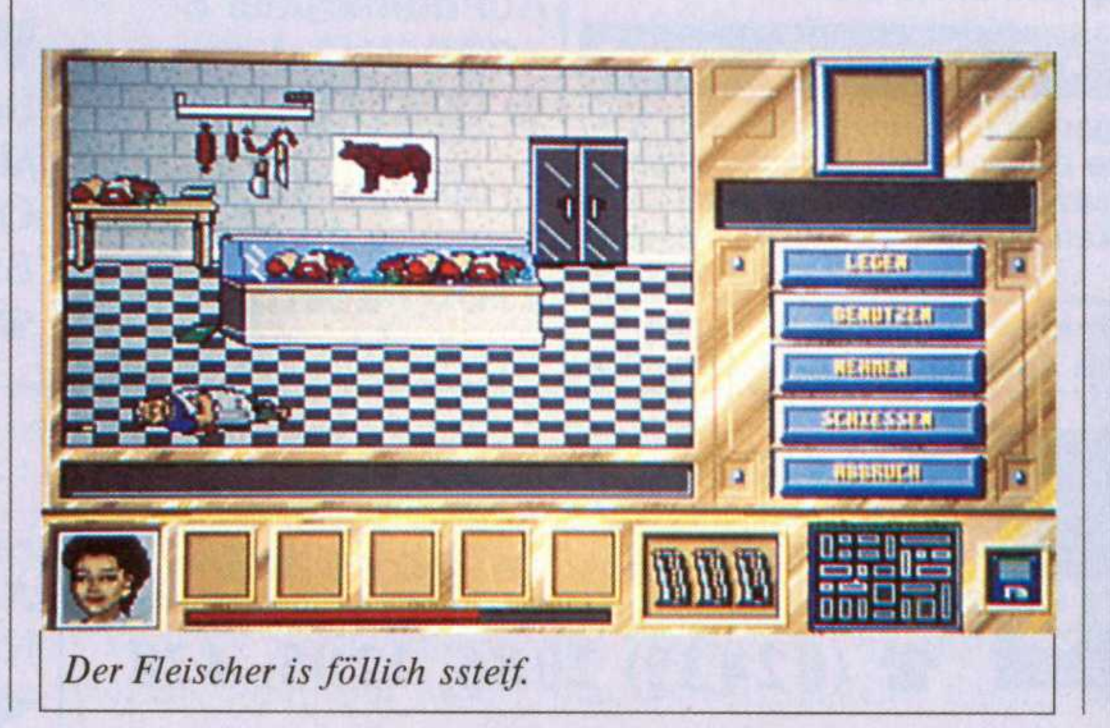
Tja, bliebe noch die Handlung. . .Türen aufschließen, mit in Gebäuden befindlichen Personen sprechen, Gegenstände mitnehmen und später anwenden. . .ob da TITUS wohl mit dem Untertitel „Das offizielle Mafia-Spiel" nicht doch etwas hochgegriffen hat? Ähnliches gab es schon zuhauf; man denke nur an den Klassiker *Murder on the Mississippi*, wenngleich die Rollenverteilung damals anders war.

Doch hauchte man damals sein Leben wenigstens aus Unachtsamkeit aus, so kann man bei Crime does not pay dem Unheil gar nicht entrinnen. Entweder „peng" oder selbst einstecken (was natürlich wertvollen Lebenssaft kostet). Kurzum: Das gesteckte Ziel, Bürgermeister zu werden, erreicht man trotz aller guten Vorsätze zumindest auf den Straßen nur mit Gewalt - eine Logik, die so nicht stehenbleiben kann.

Wer unbedingt wissen will, wie man Pate wird, sollte sich die Filmtrilogie anschauen - das Game braucht dafür eigentlich niemand so richtig. ■

Klaus Trafford

Enthüllt: Hamburger machen aggressiv!



Der Fleischer is föllich ssteif.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga/PC
Grafik	6/0
Steuerung	7/4
Spielablauf	6/4
Motivation	6/0
Preis/Leistung	6/2

»DÜRFTIG/MIES«


'90
DAS
MEGA-PACK!!
JAHRGANG ASM '90
10 AUSGABEN KOMPLETT*
FÜR NUR
60,– DM
INCL. 1 SAMMELORDNER
Bitte Bestellkarte benutzen!
* solange Vorrat reicht

PROFESSOR GESUCHT

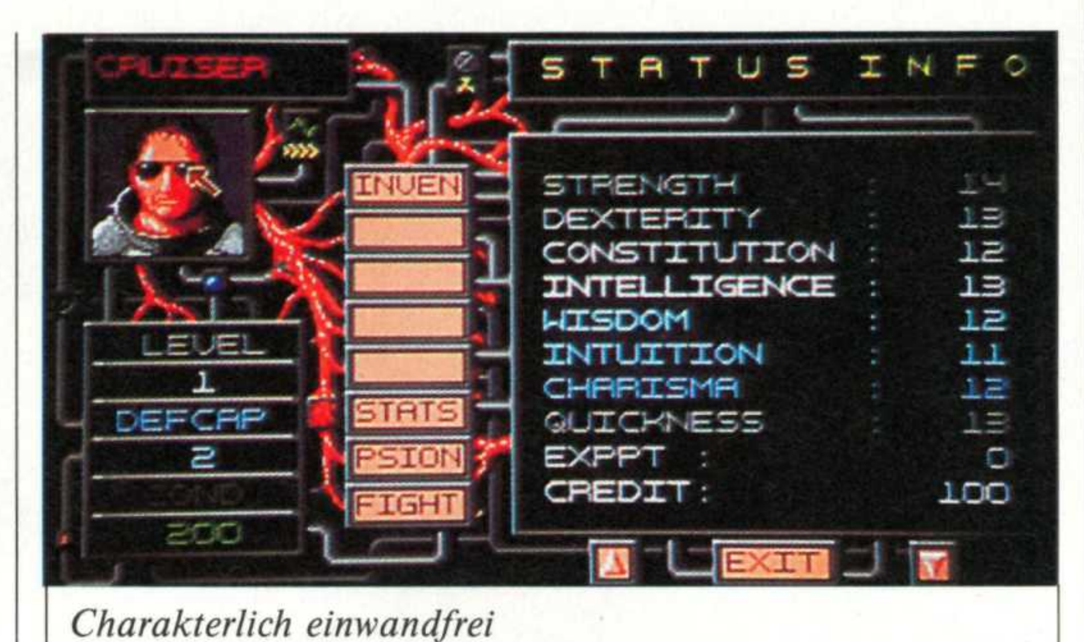


CHAOS IN ANDROMEDA

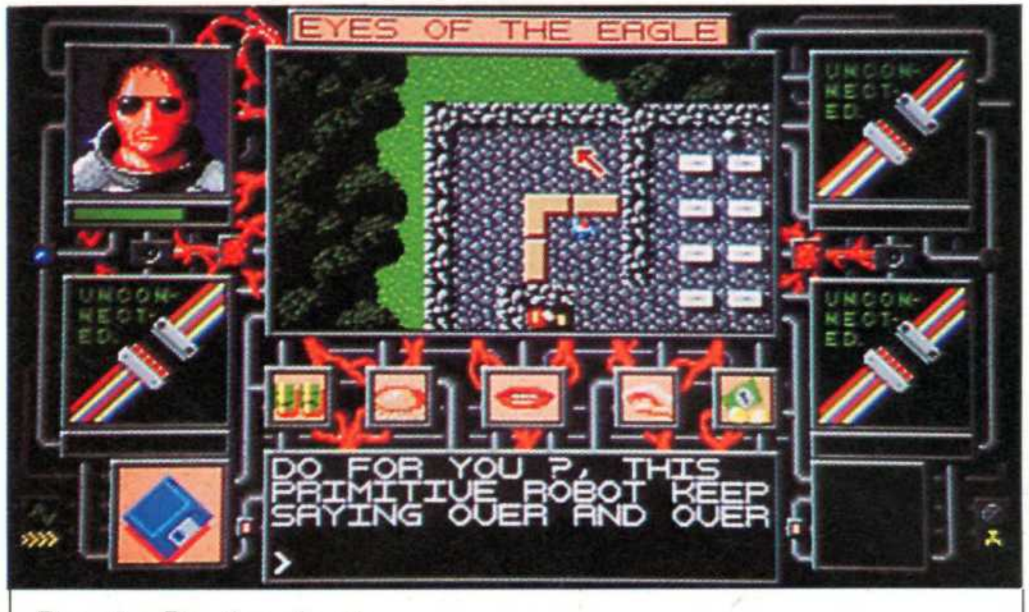
System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** On-Line Entertainment, **Muster von:** Hersteller.

Chaos in Andromeda ist eine Mischung aus Rollenspiel und Adventure, bei dem es darum geht, einen Planeten zu erforschen. Die eigentliche Aufgabe ist es jedoch, einen entführten Wissenschaftler zu befreien. Dieser Professor ist nicht nur eine bedeutende politische Figur, sondern zu allem Überfluß besitzt er gewisse Kenntnisse, die unter keinen Umständen in Feindeshand geraten dürfen. Um den Geheimnisverrat auf jeden Fall zu verhindern, ist es dem Geheimagenten, dessen Part natürlich der Spieler übernimmt, sogar erlaubt, den Professor nötigenfalls zu liquidieren, wenn eine Befreiung nicht möglich ist. Auf Koranis 12, so heißt der Planet, auf dem sich alles abspielt, wird eben mit harten Bandagen gekämpft.

Zu Beginn der Suche nach dem Professor befindet man sich in der Nähe des Raumschiffs, das den Helden nach Koranis 12 gebracht hat. Bei einer kleinen Unterhaltung mit dem Piloten stellt sich dann heraus, daß an dieser Stelle noch ein paar Ausrüstungsgegenstände für den Helden bereitliegen: Eine Impfpistole, eine Art Rüstung, eine Dose Spinat und der schon vorhin erwähnte Walkman. Derart ausgerüstet, macht man sich auf den Weg, um den Planeten zu erforschen und natürlich den Professor zu befreien.



Charakterlich einwandfrei



Durchs Dach gebaut.



Das Taxi nach Koranis *Fotos (3) Amiga*

Nach wenigen Augenblikken wird man auch schon mit den ersten Einheimischen konfrontiert, die in der Anfangsphase jedoch zumeist recht freundlich sind. Im weiteren Verlauf der Suche hat man mit seinen Mitmenschen jedoch nicht so viel Glück und wird – wie sollte es anders sein – in so manchen Kampf verwickelt. Da diese Fights ziemlich schnell tödlich für den Helden enden können, tut man gut daran, den Spielstand häufig zu speichern. An dieser Stelle möchte ich meine Schilderungen von Koranis 12 abbrechen und die Erforschung des Planeten den Adventure-Profis überlassen.

Die Bedienung des Programms wird komplett mit der Maus abgewickelt, wobei keine Probleme auftauchen. Als besonders vorteilhaft erweist sich dies bei der Bewegung des Helden. Man kann ihn sehr schnell durch die Landschaft wandern lassen, auch wenn das an einigen Stellen etwas zu „zappelig“ ausgefallen ist.

Grafisch ist das Programm guter Durchschnitt, der Sound ist gut und hat eine witzige Besonderheit: Zu Anfang des Games findet der Held einen Walkman und an ihm eine Melodie auswählen, die er – und natürlich auch der Spieler – die ganze Zeit ins Ohr gedudelt bekommt. Im Hauptbildschirm sieht man die aktuelle Umgebung, in der man sich gerade befindet, und kann von hier aus auch alle wichtigen Tätigkeiten ausführen.

Die „Verwaltung“ des Helden und seiner im Laufe des Spieles dazustoßenden Gefährten, geschieht in Untermenues, die bei einem Klick auf das Portrait des gewünschten Charakters erscheinen. In diesen Untermenues werden auch die Kämpfe mit unfreundlichen Zeitgenossen geführt. Dieser Fight-Modus ist etwas seltsam ausgefallen und bedarf der Gewöhnung. Ansonsten ist das Programm sehr bedienungsfreundlich. Ganz so gut wie die Bedienung ist die Anleitung nicht. Sie ist zwar klar gegliedert, aber in Englisch. Normalerweise stellt diese Tatsache kein großes Problem dar, in diesem Falle war die Anleitung jedoch mit vielen Wörtern gespickt, die ein Nachsehen im Wörterbuch erforderlich werden ließen. Trotz allem werden mutige Abenteurer ihren Spaß an diesem Game haben. ■

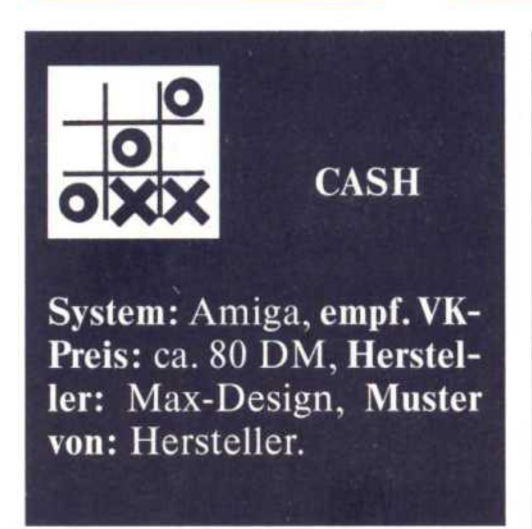
Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

EIN Schiff wird kommen



CASH

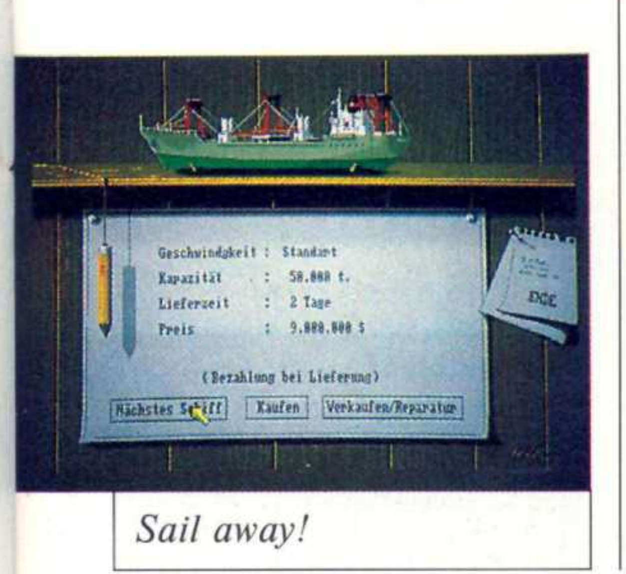
System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Max-Design, **Muster von:** Hersteller.

Bargeld lacht, Bankkonten kichern und Aktien grinsen – das hat schon der alte Onassis gewußt. Bei CASH von MAX-DESIGN geht es darum, sich als Schiffsmagnat die Taschen zu füllen und natürlich auch seine Firma zum Erblühen zu bringen. Beobachten der Märkte, der Börse, der Konkurrenten und sogar die Einbeziehung des Wetters ins Geschäftskalkül sind nötig, wenn man bei Cash keinen Crash erleben möchte. Nach dem Eingeben des Namens und der Gründung einer Firma bekommt man sein Startkapital von 10 Millionen. Das hört sich gewaltig an, aber 9 Millionen gehen gleich bei der Anschaffung des ersten Schiffes wieder drauf. Sodann wird auch schon gestochen – in die See nämlich. Auf der Suche nach profitabelen Geschäften schippert man um die Welt, kauft hier mal 50.000 Tonnen Kupfer, verhökert sie andern Orts, freut sich über den hoffentlich erzielten Gewinn und lädt sich den Pott mit Bauxit voll. Das dabei das Schiff mit der Zeit nicht besser wird, versteht sich von selbst. Besonders wenn man in den kühlen Jahreszeiten die ‚nördlichen Routen befährt, muß man sich über Schäden, die durch Kollisionen mit Eisbergen entstehen, nicht wundern. Da heißt es abwägen, ob von den hohen Gewinnen dieser risikoreichen Fahrten noch etwas übrigbleibt, wenn man das Schiff wieder repariert hat.

Die Grafik ist handelssimulationsmäßig eher schlicht, aber übersichtlich. Manche Menüpunkte, wie Bank und Werft sind etwas detailreicher und liebevoller gestaltet. Der Sound beschränkt sich auf die üblichen Piepstöne bei Eingabe und Fehlern, sowie ein Tuten, wenn ein Schiff ausläuft. Die Anleitung geht ebenfalls in Ordnung, an manchen Stellen könnte etwas mehr Ausführlichkeit nicht schaden. Ein paar Tips, wie man es am Besten anstellt, würde ich mir ebenfalls wünschen.

Wie dem auch sei: Fans von Handelssimulationen werden bei Cash auf ihre Kosten kommen.

Dirk Fuchser



Sail away!

ASM-Wertung von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



Gegner ohne Ende bietet Ziriax.



Leider besitzt das Game nur vier Level.

Ganz SCHÖN verspielt





ZIRIAX

System: Amiga, **empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Hersteller:** The Software Business, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

Es tut sich was im weiten Weltenraum: In einer Neuauflage der ungezählten Space-Operas wird zwischen Irgendwo und Nirgendwo wieder geballert, was das Zeug hält. Dieser Krieg der Sterne, mithin ein Ballerspiel reinsten Wassers, wurde inszeniert von einer Crew namens THE WHIZ KIDZ, die damit wohl ihr Erstlingswerk vorlegen. Unter dem gleichfalls unbekannten Label THE SOFTWARE BUSINESS können sich nun alle erfahrenen Sternenkrieger und solche, die es werden wollen, an ZIRIAX erfreuen. Warum dieses Spiel so heißt, war leider nicht zu erfahren, denn eine Hintergrundstory fehlt – tut aber sowieso nichts zur Sache. Viel wichtiger scheint mir, daß Ziriax über vier megaknackige, horizontal scrollende Levels verfügt, die der Spieler mit seinem Raumschiff absolvieren muß. Natürlich gibt es feindlich gesonnene Sprites in Massen, natürlich fehlen End- und Zwischen-Endgegner ebensowenig wie diverse Zusatzausrüstungen, mit denen das eigene Raumschiff bessere Überlebenschancen in heiklen Situationen erhält. Das Aufsammeln der Extras geschieht dabei auf altbekannte Weise: Bestimmte Angreiferformationen hinterlassen nach ihrem vollständigen Ableben ein kleines Bonussymbol, das aufgenommen werden kann. Für jedes eingesackte Icon rutscht ein pulsierender Cursor auf der Extrawaffenleiste um eine Position weiter nach rechts. Wird die Space-Taste gedrückt, ist die entsprechende Extrawaffe in Funktion. Der Spieler kann (in der Reihenfolge ihrer Wertigkeit) Speed-up's anwählen, einen Rückwärtsschuß, ein Schutzschild, den Powerschuß, Granaten und Waffendrohnen.

Die Ausrüstung kann jedoch noch so gut sein – der hammerharte Schwierigkeitsgrad macht das Spiel zu einem immerwährenden Kampf zwischen dem Können des Spielers um dem der Programmierer. Und die Jungs haben's wirklich drauf! Mit Leichtigkeit werden Horden von Sprites und Schüssen animiert, das Parallax-Scrolling sanft am Auge des Spielers vorbeigeführt. Natürlich kackt auch ein Amiga mal ab, wenn's auf dem Screen zu bunt wird, doch das tut dem Spielablauf und der hochgradigen Spielbarkeit von Ziriax keinen Abbruch. Ebenfalls durchweg gelungen, ist das Design der Gegner und die diversen Background-Grafiken. Eindeutig erkennbar ist die starke Anlehnung an den Klassiker *Menace:* Biolevels wechseln mit futuristischem High-Tech-Kram ab; schwarze Löcher, Granatwerfer, heranrasende Raketenstaffeln, Minenfelder, Suchraketen, fixe Mini-Sprites und riesige Endgegner gehören zu den Unannehmlichkeiten, die es zu bezwingen gilt. Dabei merkt man ganz deutlich, daß die Whiz Kidz aus der Szene kommen, denn sie verstehen nicht nur das programmiertechnische Handwerk, sondern protzen mit Vorspann, Abspann, zoomenden Sternenhimmel, Colourcycling und bieten zur Untermalung für jedes Level einen anderen Game-on-Sound, dazu eine Titelmelodie nebst stimmungsvoller Hymne zu Spielbeginn. Allerdings kann das aufwendige Outfit nicht darüber hinwegtäuschen, daß Ziriax schlicht und einfach zu wenig Levels bietet.

Zwar werden diese auf der Packung als gigantisch angepriesen, sind aber im Idealfall schon nach 15 Minuten durchgezockt. Es scheint tatsächlich so zu sein, daß die Verspieltheit der Whiz Kidz auf Kosten des Spielumfangs gegangen ist. Schade drum, denn sonst hätten wir den Hitstern gern vergeben! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

0 21 54 61 59

ARBIROSOFT

0 21 54 61 59

AMIGA-Software

Titel	Preis
3D Construction Kit	kpl.dt. 129.90
688 Attack Submarine	dt. 59.90
A 10 Tank Killer 1MB	79.90
Advanced Destroyer Sim.	dt.69.90
AMOS - Game Creator	99.90
Armour Geddon	dt. 59.90
Bane of Cosmic Forge 1MB	74.90
Bane of Cosmic Forge *	kpl.dt. 79.90
Bards Tale 3	dt. 59.90
Battle Chess 2 *	dt. 64.90
Betrayal	dt. 69.90
Blue Max	dt. 69.90
Brat	dt. 59.90
Buck Rogers 1MB	kpl.dt. 84.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 54.90
Cadaver	kpl.dt. 64.90
Centurion-Def. of Rome	dt. 59.90
Champions of Krynn 1MB	dt. 64.90
Chuck Yeagers 2.0	dt. 59.90
Codename Iceman 1MB	79.90
Colonels Bequest 1MB	79.90
Conquest of Camelot 1MB	79.90
Creatures *	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 64.90
Crystals of Aborea	kpl.dt. 64.90
Curse Azure Bonds 1MB	dt. 69.90
Cybercon 3	59.90
Das Boot	dt. 69.90
Defender of the Crown	29.90
Dinowars	dt. 49.90
Drachen von Laas	kpl.dt. 59.90
Dragonflight	kpl.dt. 69.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master 1MB	kpl.dt. 64.90
Elvira 1MB	kpl.dt. 69.90
European Superleague	kpl.dt. 59.90
Eye of the Beholder 1MB	69.90
Eye of the Beholder *	kpl.dt. 74.90
F-15 Strike Eagle 2 1MB	dt. 79.90
F-16 Combat Pilot	dt. 64.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90
Flight of the Intruder *	dt. 69.90
Genghis Khan	74.90
Gods	dt. 59.90
Great Courts 2	dt. 64.90
Gunboat 1MB	69.90
Hard Drivin 2	59.90
Harpoon 1MB	dt. 69.90
Hill Street Blues	59.90
Horror Zombies	dt. 59.90
Hostages	29.90
Imperium	dt. 59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 64.90
Indianapolis 500	dt. 59.90
International Ice Hockey	dt. 59.90
It came fr.Desert 1MB	dt. 69.90
Keys of Maramon	59.90
Kick Off 2	kpl.dt. 54.90
Kick Off 2 Winning Tactics	29.90
Kings Quest 4 1MB	79.90
Kings Quest 5 *	84.90
Kult	29.90
Last Ninja 2	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 64.90
Leisure Larry 3 1MB	79.90
Leisure Larry 3 * 1MB	kpl.dt. 89.90
Lemmings	dt. 59.90
Life & Death	64.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lost Patrol	kpl.dt. 59.90
Lotus Esprit Turbo	dt. 59.90
M 1 Tank Platoon	dt. 69.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 64.90

AMIGA-Software

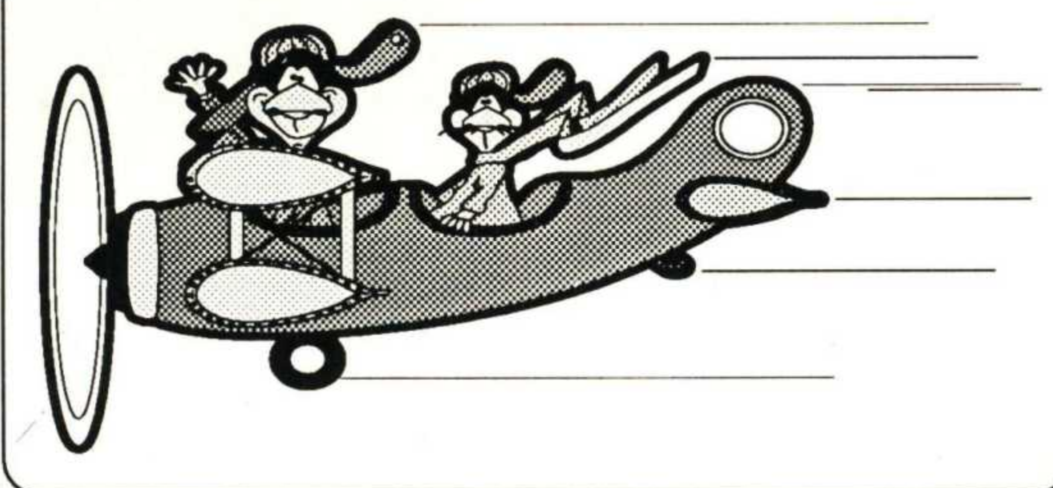
Titel	Preis
Manchester United Europe *	59.90
Megatraveller 1 1MB	kpl.dt. 69.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 79.90
Moonbase	79.90
North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Operation Stealth	kpl.dt. 59.90
Panza Kick Boxing	dt. 69.90
Pepe Hammer Pneumatic *	54.90
PGA Tour Golf	dt. 59.90
Pirates	dt. 59.90
Police Quest 2 1MB	79.90
Pool of Radience 1MB	dt. 59.90
Populous	dt. 59.90
Ports of Call	kpl.dt. 59.90
Power Monger	dt. 69.90
Power Monger Data *	dt. 39.90
Predator 2	dt. 59.90
Quest for Glory 2 1MB	84.90
Railroad Tycoon 1MB	kpl.dt. 79.90
Reederei	kpl.dt. 54.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Rise of the Dragon * 1MB	84.90
Robocop 2	dt. 59.90
Secret Monkey Is. 1MB	kpl.dt. 69.90
Sherman M 4	29.90
Sim Earth *	dt. 89.90
Space Quest 3 1MB	79.90
Space Quest 3 * 1MB	kpl.dt. 89.90
Space Quest 4 * 1MB	84.90
Speedball 2	dt. 64.90
Stellar 7	59.90
Stormball	dt. 59.90
Stratego *	dt. 64.90
Super Monaco G.P.	dt. 59.90
Supremacy	dt. 69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Toyota Celica Rallye	dt. 59.90
Turrican 2	dt. 59.90
TV Sports Basketball	dt. 69.90
Ultima 5	dt. 69.90
Warlords 1MB	64.90
Wild West World	kpl.dt. 79.90
Wolfpack 1MB	dt. 69.90
Wonderland 1MB	dt. 69.90

.....und viele weitere Titel!!!

Wir sind

aus dem wohlverdienten Urlaub zurück,
mit vielen brandneuen Titeln
für Ihren AMIGA oder PC.

Fragen Sie doch mal nach!



PC-Software

Titel	Preis
3D Construction Kit	kpl.dt.129.90
A 10 Tank Killer	79.90
Advanced Destroyer Sim.	dt.69.90
Airline Transport Pilot	89.90
Arachnophobia	dt. 69.90
Bane of Cosmic Forge	74.90
Bane of Cosmic Forge *	kpl.dt. 79.90
Bards Tale 3	dt. 69.90
Big Business	dt. 59.90
Bill Elliot's Nascar *	79.90
Blue Max	79.90
Buck Rogers	kpl.dt. 84.90
Budokan	dt. 34.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 59.90
Castles	dt. 79.90
Centurion-Def. of Rome	dt. 64.90
Champions of Krynn	dt. 69.90
Codename Iceman	79.90
Colonels Bequest	79.90
Command HQ *	dt. 79.90
Conquest of Camelot	79.90
Countdown	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 64.90
Crystals of Aborea *	kpl.dt. 69.90
Curse of the Azure Bonds	69.90
Das Boot	79.90
Death Knights of Krynn	69.90
Defender of the Crown	29.90
Dinowars	dt. 59.90
Duck Tales	dt. 64.90
Elite Plus	dt. 84.90
Elvira	kpl.dt. 89.90
European Superleague	kpl.dt. 59.90
Eye of the Beholder	69.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
F-16 Falcon 3.0 *	89.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
F-29 Retaliator	dt. 79.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt.149.90
Flight Sim.Designer	kpl.dt.109.90
Great Courts 2 *	dt. 64.90
Gunship 2000 *	79.90
Hard Nova	dt. 69.90
Heart of China	84.90
Hill Street Blues	59.90
Imperium	dt. 69.90

PC-Software

Titel	Preis
Indiana Jones Adventure	kpl.dt.69.90
Indianapolis 500	dt. 64.90
Jetfighter 2	89.90
Keys of Maramon	69.90
Kings Quest 4	79.90
Kings Quest 5 (HD)	89.90
Kings Quest 5 *	kpl.dt. 99.90
Klax	dt. 59.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Kult	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 69.90
Leisure Larry 3	kpl.dt. 89.90
Lemmings	dt. 79.90
LHX Attack Chopper	dt. 89.90
Links (HD)	dt. 84.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lufthansa A320 *	kpl.dt. 89.90
M 1 Tank Platoon	dt. 79.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 69.90
Magic Candle	69.90
Manchester United Europe *	69.90
Mario Andretti	dt. 69.90
Martian Dreams (HD)	79.90
Medieval Lords	69.90
Mega Fortress *	79.90
Megatraveller 1	kpl.dt. 79.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 89.90
Might & Magic 3 *	kpl.dt. 79.90
Moonbase	99.90
North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Operation Stealth	kpl.dt. 69.90
PGA Tour Golf	dt. 64.90
Pirates	59.90
Police Quest 2	79.90
Populous	dt. 64.90
Ports of Call	kpl.dt. 79.90
Quest for Glory 2	79.90
Quest for Glory 3 *	84.90
Railroad Tycoon	dt. 79.90
Red Baron (HD)	84.90
Red Baron *	kpl.dt. 89.90
Reederei	kpl.dt. 54.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Riders of Rohan *	84.90
Rise of the Dragon (HD)	79.90
Rise of the Dragon *	kpl.dt. 89.90
Secret Missions 2 (HD)	39.90
Secret of Monkey Is.	kpl.dt. 84.90
Secret Weapons Luftwaffe *	79.90
Shanghai 2	dt. 79.90
Sherman M 4	29.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Sim Earth	kpl.dt. 89.90
Sorcerers get all Girls	64.90
Space Quest 3	kpl.dt. 89.90
Space Quest 4 (HD)	84.90
Spirit of Excalibur	dt. 84.90
Supremacy	dt. 84.90
Test Drive 3	69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
TV Sports Basketball	dt. 79.90
Typhoon of Steel	69.90
Ultima 6 (3&5)	74.90
UMS 2 - Nations at War	dt. 84.90
Warlords	64.90
Wayne Gretzky 2 (3&5)	69.90
Wild West World *	kpl.dt. 89.90
Wing Commander (HD)	79.90
Wolfpack (3&5)	dt. 79.90
Wonderland	dt. 79.90
Yeager Air Combat	dt. 79.90

.....und viele weitere Titel!!!

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

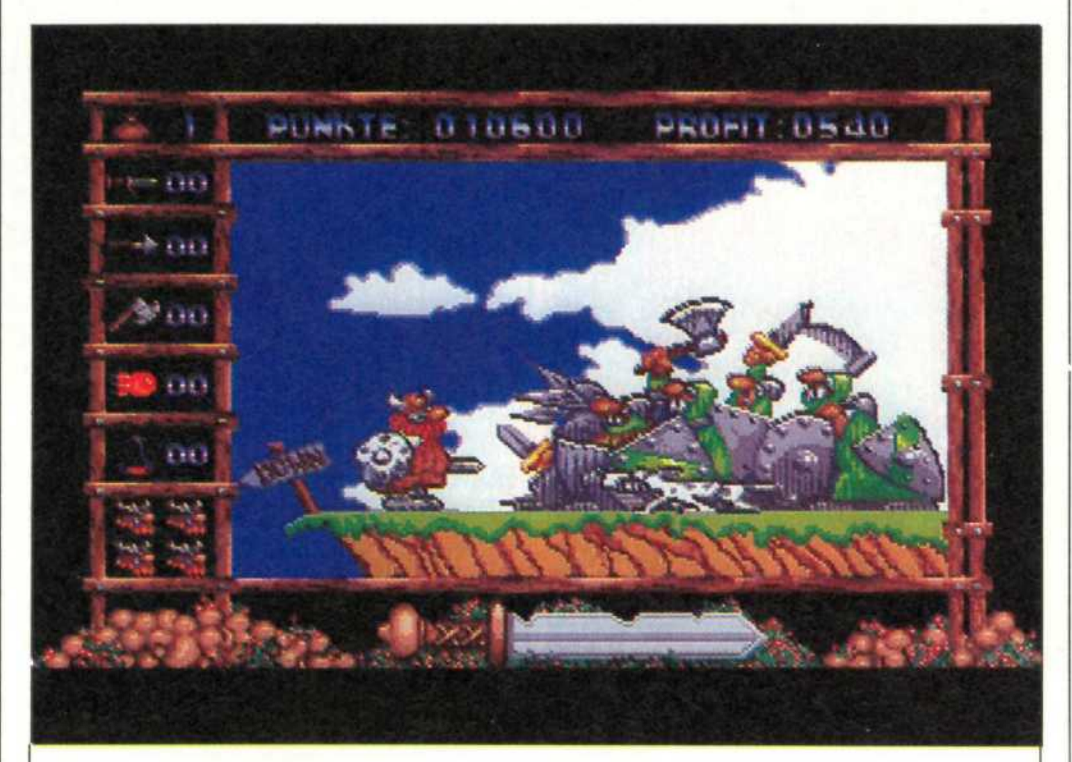
ASM 08/91



HÄGAR

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** stand bis Redaktionsschluß noch nicht fest, **Hersteller:** Kingsoft, 5100 Aachen, **Muster von:** Hersteller.

Viel Feind, viel Ehr!



Sooo viel Feind? Na, dann mal ran!

Ja, Helga! – So derbe wie dieser Typ auch sein mag, für seine Helga tut er alles. Und auch sonst hat der rotbärtige, behörnte Schreckliche einen echt stressigen Job. Er raubt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Er kämpft, peinigt, und außerdem hat er allmorgendlich in diversen Tageszeitungen (1700 an der Zahl) präsent zu sein – aber alles nur, damit er Helga, Honi und Hamlet ein Leben bieten kann, wie es einer anständigen Wikingerfamilie gebührt.

Vor etwa zwei Jahren kam dann die Firma KINGSOFT auf die Idee HÄGAR für sich zu vermarkten. Das Jump 'n' Run, das auf diese Weise entstand, kann sich sehen lassen. Der erste Blick auf die Hägar-Grafiken war für die ASM-Redaktion eine freudige Überraschung. Wäre doch schade gewesen, wenn Hägar uns seinen Besuch per Diskette unter aller Würde abgestattet hätte.

Den Hägar-Grafiken sieht man an, daß sie in liebevoller Kleinarbeit erstellt wurden, sie stehen denen des Comic-Zeichners Dik Browne in nichts nach. Dennoch machen Grafiken allein noch kein gutes Game. Nach einem Hit roch es bei uns nicht, aber immerhin nach einem überdurchschnittlich gutem Hüpfspielchen mit Witz und guten Ideen. Die Aufgabenstellung dieses Games dürfte denen, die Hägar kennen, klar sein: Viel Feind, viel Ehr – viel plündern, viel Gold!

Das tut der knuffige Wikinger mit der Kartoffelnase auf insgesamt acht Inseln (Leveln). Dort steuert man ihn über Plattformen hinweg, bekämpft alles, was im Weg steht und sammelt alles auf, was glänzt. Unnötige Fußmärsche kann er sich durch Teleports ersparen, dafür bleibt es ihm andererseits auch nicht erspart, für Glanz und Gloria durch's kühle Nass zu waten. Seine Standardausrüstung besteht selbstverständlich aus Schild und Schwert. Sehr hilfreich sind auf seinen Raubzügen auch die fünf verschiedenen und anwählbaren Extrawaffen.

Aber solch ein Geschäft ist nicht einfach, noch dazu ist man großen körperlichen Anstrengungen ausgesetzt. Da tut der eine oder andere Gang in die Taverne Not. Hier kann unser Held fürstlich knusprigen Truthahn verspeisen oder sich ein Bierchen genehmigen (Energie). Unangenehm ist es auch nicht gerade, mit der ebenso knusprigen blonden Wirtin ein Spielchen zu wagen, denn außer blauäugigen Blicken kann er dabei eventuell noch ein bißchen Gold gewinnen.

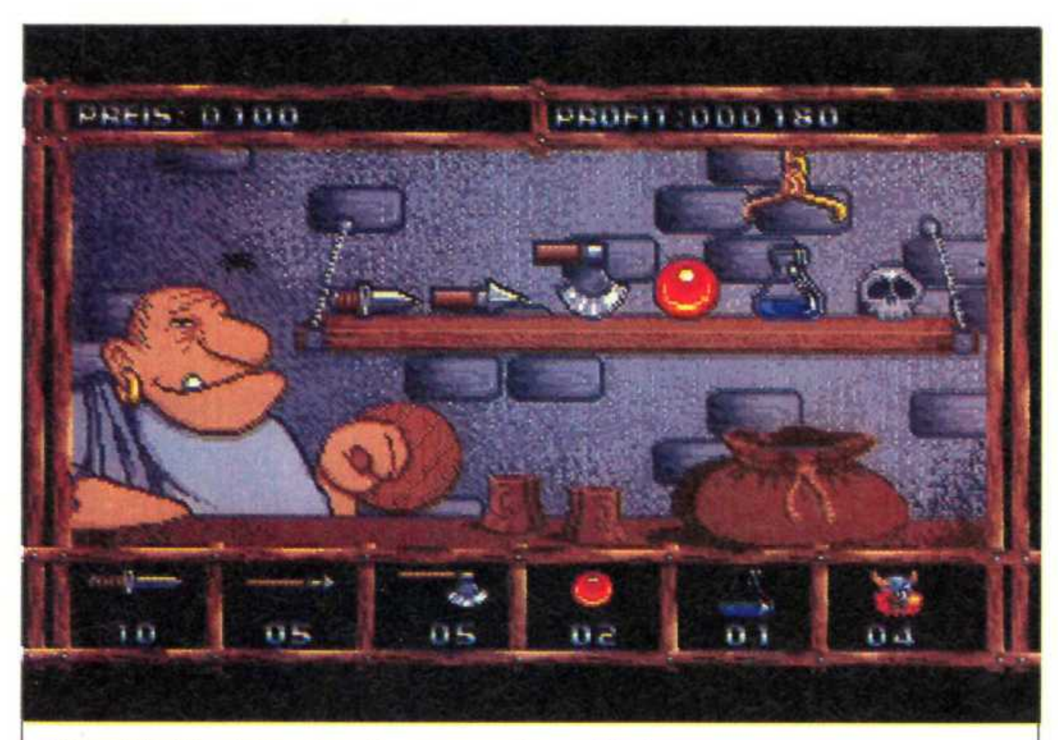
Damit (mit dem Gold) sollte man in den Shop gehen, um es bei dem dort ansässigen Waffenhändler gegen entsprechendes Gerät einzutauschen. Somit kann Hägar gut vorbereitet in den Kampf mit den Endgegnerhorden treten. Die Animationen sind leider nicht so gut gelungen, was den Spielablauf jedoch nicht sonderlich beeinträchtigt. Leider reicht auch der Sound nicht an die Qualität der Grafiken heran. Hier und da wurde zwar digitalisiert, aber na ja. Was übrig bleibt ist immerhin sehr brauchbar. Hägar meint dazu (O-Ton): „Stellt Eure Äxte einfach draußen in der Halle ab, und dann kann der Tanz beginnen!"

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	???

»BRAUCHBAR«



Der Waffenhändler hat nur einen Zahn



Wenn das Helga müßte . . . *Fotos (3): Amiga*

SECRET SERVICE

Macht's gut, und danke für den Fisch!

Ihr werdet Euch sicher fragen, weshalb ich solch eine seltsame Titelzeile für dieses Vorwort verwende. Ich kann's Euch sagen: Erstens bin auch ich ein Anhänger der Anhalter-Trilogie. Zweitens fiel mir nichts Besseres ein, und drittens hat das noch einen anderen Grund: Aufgrund erneuter Personalumstellungen im Tronic-Verlag übernimmt ab der Ausgabe 10/91 wieder ein fester Mitarbeiter des Hauses den Secret Service. Wer das wohl ist, wird noch nicht verraten, eins steht aber offenbar fest: Uli ist es nicht. Laßt Euch also überraschen! Euch ist sicher aufgefallen, daß sich die geheimdienstlichen Tätigkeiten in dieser Ausgabe hauptsächlich auf den Tips- & Tricks-Teil konzentriert haben und die Hint-Hunt-Sparte etwas kürzer kommt. Das ließ sich arbeitstechnisch leider nicht anders machen. Es gab einfach nicht genügend Post zu dem Thema! Im nächsten Secret Service haben wir dann wieder eine „ausgewogenere" Mischung. Für Eure rege Mitarbeit an der Gestaltung dieser ASM-Rubrik während der letzten Monate möchte ich mich bedanken. Macht weiter so! Alle verfügbaren Tips, Tricks, Cheats, Karten, Fragen und Antworten könnt Ihr auch für die nächste Ausgabe an die alte Adresse schicken, was Euch sicher nicht überraschen wird:

TRONIC-VERLAG
Secret Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Schwert und Magie, Teil 1+2

Komplettlösung zu Schwert und Magie, und zwar für den ersten und zweiten Teil, ist diesmal angesagt:
Teil 1 (Das geheimnisvolle Kraut): Nach dem ersten Kampf gegen zwei Orks sollte man das Kurzschwert nehmen, da es die größte Wirkung von allen drei Schwertarten hat. Wenn die sechs Männer entgegenkommen, sollte man auf sie warten, mit ihnen reden oder fliehen. Auf keinen Fall darf man sie angreifen! Nach einem weiteren Kampf kommt man zum Eingang des Waldes. Den Ausgang findet man, indem man rechts, links, rechts, rechts, rechts, links geht. Am Fluß kann man einen Intelligenztest machen. Schlägt er fehl, betrachte man sich seine Eigenschaftswerte. Ist man geschickter als stark, sollte man die Ranke nehmen. Ansonsten könnt Ihr mit Hangeln den Fluß überqueren. Nachdem Ihr die Pflanze am anderen Ufer in Euren Besitz gebracht habt, folgt ein Kampf. Danach stößt man auf eine Weggabelung. Hier geht man nach rechts. Die Begegnung mit einer Hexe steht als nächstes an. Man sollte sie höflich anreden. Auf die Frage, was man mit der Pflanze vorhat, sollte man Antwort Nr. 2 geben. Am Schluß muß man noch eine Charmeprüfung ablegen. Besteht man sie, regeneriert die Hexe Eurem Spielcharakter die gesamte Vitalität. Ansonsten passiert hier nichts. Hat man weniger als die Hälfte seiner Lebenskraft übrig, sollte man den Heiltrank schlucken. Man kann übrigens auch die Pflanze testen, wenn man der Hexe zuvor keinen Glauben geschenkt hat. Dabei aber nicht am Messer lekken! Nach dem Test wählt man die Entscheidung Nr. 1 (Anm.: was immer das auch sein mag!), da die Hexe immer recht hat. Bevor man den Waldschrat erreicht hat, erfolgt noch ein weiteres heftiges Stelldichein mit unliebsamen Lebewesen. Dem Schrat hält man schließlich die Entscheidung Nr. 2 entgegen. Nach einigen Prüfungen kann man die Schrapnellbüsche besichtigen. Spätestens jetzt sollte man den Heiltrank einfahren. Am besten verteidigt man sich gegen die Büsche mit der dritten Möglichkeit. Man muß dazu aber mindestens sieben Vitalpunkte haben. Hat man die Samarie ergattert, kann man ruhig ein Blatt davon abtrennen. Es regeneriert die Vitalität. Gegen den Räuber muß man auf jeden Fall gewaltsam vorgehen. Bloß nicht ergeben! Der Rest dürfte klar sein, oder nicht?

Teil 2 (Der unheimliche Tempel): Nach der Vorgeschichte geht man zur rechten Feuerschale und zündet das Öl an. Danach sieht man in die Schale. Dort ist eine Hilfe für das bevorstehende Rätsel eingraviert. Daraufhin geht man zur linken Feuerschale, entzündet auch hier das Öl und schaut hinein. Man findet einen Schlüssel, der zum Tor paßt. Vor dem Aufschließen muß man ein Rätsel lösen, die Lösung ist *Loch* (von Schlüsselloch). Anschließend geht man zum Skelett und gelangt ins Labyrinth. Um zum Ausgang zu gelangen, muß man die Richtungen N, W, N, O, N, O, N, W, N einhalten. Man gelangt in die Säulenhalle. Dort kann man ruhig alles untersuchen, es passiert nichts. Der rechte vordere Raum ist die nächste Station auf unserer Reise. Im Bett ist eine Scheibe von Bacchus (Bild eines Weinbechers). Man sollte sich das Schmuckstück gut aufheben, da man es später noch benötigt. Obwohl Ratten in der Truhe sind, muß man sie öffnen, da sie eine weitere Scheibe beinhalten (Bild eines Schwertes von Mars). Mit beiden geht man zu den Säulen zurück und fügt sie in diese ein. Eine Truhe wird greifbar.

Sie verbirgt ein Götterschwert in ihrem Bauch, also ran an den Speck! Der rechte, hintere Raum wurde auch noch nicht inspiziert; es ist eine Bibliothek. Die auf dem Boden liegende Scheibe sollte man nicht anwenden!! Damit beschwört man nämlich fünf Skelette! Die wichtigsten Bücher hier sind: *Unsere ehrwürdigen Götter, Necromocon, Der Schlüssel zum Erfolg, Die Tempelchroniken* und *Das Herz*. Sie sollten unbedingt gelesen werden!





Beim Rumstöbern in der vorzüglichen Literatur findet man außerdem einen Schlüssel, der einem den Eintritt in den linken vorderen Raum ermöglicht. Eine Bildtafel mit dem Herz von Aphrodite findet sich außerdem. Man kann diese sofort anwenden, wobei sich des Helden Tapferkeit um 10% erhöht, wovon immerhin 5% dauerhaft bleiben. Unter dem Tisch im vorderen linken Raum erspäht man eine Bildtafel (oder Scheibe) von Äsculap. Ihr wißt schon, diese Schlange, die sich um einen Stab windet. Ist die Vitalität mal nicht mehr so, wie sie sein sollte, hilft die Anwendung dieses magischen Gegenstands übern Berg. Im Bett (Anm.: Wo sonst?) hat sich eine Scheibe von Apollo versteckt. Sie kann die gesamte Lebenskraft regenerieren. Aber nicht alles auf einmal aufbrauchen! Die nächste wichtige Scheibe ist im Schrank. Vorher gilt es, todesmutig gegen eine Amöbe zu kämpfen. Die Scheibe von Levana sollte sofort benutzt werden. Im Schrank liegt außerdem eine Götterrüstung. Spätestens an diser Stelle sollte man sich des Äskulaps bedienen. Den nun erscheindenden Heiltrank sollte man sich allerdings doch noch ein Weilchen aufbewahren. Viele Vitalpunkte werden jetzt benötigt, denn es geht in die Gruft hinten links.

Man öffnet den Sarkophag und tötet die Mumie. Dafür erhält man die Scheibe Satans. Apollos Reliquie sollte man im Anschluß aufbrauchen. Bei wenig Mut ist auch die Scheibe von Bacchus (Weinbecher) förderlich. Satan wird mit der vorliegenden Bildtafel heraufbeschworen und zum Kampf aufgefordert. Wenn man das Ungetüm erledigt hat und weniger als zwei Drittel der Vitalität verblieben ist, ist der Heiltrank an der Reihe. Für das Feuerloch darf man sich nach überstandener Traktur erwärmen, indem man hineinspringt. Die Teufelchen sollt man nicht bekämpfen, denn es kommen immer wieder neue. Die reinste Sisyphosarbeit wäre das. Das Beste wäre es, gleich zum Priester zu fliehen. Nach erneutem Laden befindet man sich in der Todesfalle. Um hier rauszukommen, muß man den ersten, dritten, sechsten und neunten Hebel nach unten drücken. Den Rest bewege man nach oben. Setzt man schließlich den Hebel Nr.0 in Bewegung, gelangt man in's Freie. Eventuell muß man noch zweimal das Kampfbeil schwingen, dann ist das Werk wieder einmal vollbracht. ■

Andrea Adam

Parallax

Zu Parallax auf dem C64 sind Andre ein paar Codes eingefallen: *Stack, Salon, Jevel, Parch, Globe.*

Crazy Comets

Wer bei den ganz netten, aber schon etwas älteren Crazy Comets auf mal wieder eine Ehrenrunde auf dem 64er einlegen will, kann sich zwecks Erleichterung folgender Pokes bedienen: Poke 37002, 169: Sys 24881.

Gauntlet

Es darf gepoked werden bei Gauntlet (C64): Poke 48621, 96: Sys 32768 ■

Andre Lebrecht

Darius II

Unendlich viele Continues auf dem Sega-Mega-Drive erhält man für Darius II mit dem Code B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, den man im Titelbild eingeben darf. Der Unzerstörbarkeitsmodus wird durch A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A herbeigeführt. Freie Levelwahl gibt's für C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C. ■

Mathias Herrendorf

Devil's Crush

Unendliche Bälle für Devil's Crush auf der PC -Engine löst man durch einen AHA-Effekt aus: A, A, A, A, A, A, H, A, A, A.

Cyberball

Paßwörter sind: LMBBBLCVBD2V, 15-BBBXUVBD2V, L8-BBBFJIBDMX, LIBBB8FBBDTV (Mega-Drive).

Arnold Palmer Golf

Ein neues Turnier beginnt bei Eingabe des Paßwortes F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, oder aber bei achtzehnmal der „9".

King of Casino

Das Paßwort für die Championship-Runde ist, wer hätte das gedacht, *KINGofCASINO.*

Oil IMPERIUM

Man drücke gleichzeitig die drei linken Tasten der 64er-Tastatur herunter (also „Run-Stop", „CTRL" und den Pfeil nach links). Es folgt ein Klingeln des Telefons. Die Nachicht wird lauten, daß man von einer Tante aus der DDR 100.000.000 DM geschenkt bekommen hat. Der Cheat funktioniert allerdings nur einmal, und zwar zu Beginn des Monats. ■

Dieter Baumgartl

Transbot

Drückt man bei Transbot auf dem Sega-Master-System auf die Tasten „1" und „2" gleichzeitig, ereignet sich was Besonderes.

Golden Axe

Wer Golden Axe noch nicht geschafft hat, soll – so sagt unser Leser Timo – kein Harakiri begehen. Beim *Game Over* den Pfeil nach oben und die „2" drücken. ■

Timo Ehl

Silkworm

Wer hier unendlich viele Leben haben will, tippt im Menü, wo man die Steuerung einstellen kann, *Scrap 28* ein (Abstand nicht vergessen!) (Amiga). ■

Rainer John

Wings of Death

Im Hauptmenü kann man das Wort *Spellbinder* eingeben. Geht man sofort auf *Start Game,* kann man seinen Level bestimmen. Außerdem lassen sich mit den Funktionstasten die schönsten Waffen anwählen. (Amiga) ■

Rainer J.

Stümp

Glaubt's oder glaubt's nicht: Erstens: Es gibt ein Spiel aus der Adventureecke, das heißt Stümp! Noch nie gehört? Macht nichts, auch mir ist es unbekannt. Aber jetzt kommt der Hammer: Wir können Euch eine Komplettlösung dieses Agententhrillers liefern. Da staunt Ihr, was? Der Autor dieser Komplettlösung hat sich übrigens sogar richtig Mühe gegeben und seine Hilfestellung in die Form eines Agentenberichts gebracht. Vielen Dank für diesen netten Beitrag und Vorhang auf für den besten Profiagenten seit 007: Bericht des Agenten Hans Klein, zur Erde gefunkt am 14.03.1991, vorraussichtliche Ankunft der Nachricht etwa im Jahre 2101...

Angefangen hat alles in Kalkhausen, wo ich noch bis vor kurzem bei der Stümp gearbeitet habe. Nach sorgfältiger Auswahl beauftragte man mich, die zehn Disketten, die von Außerirdischen gestohlen wurden, wiederzubeschaffen und zu indizieren. Vorrausschickend möchte ich noch sagen, daß meine Mission erfolgreich war... Alles fing in Kalkhausen an. Vor dem Tor der Stümp finde ich mich wieder. Als vorbildlicher Agent untersuche ich alles, was mir in die Finger kommt, und so finde ich in einer Hecke ein kaputtes Feuerzeug. Immerhin! In der Kalkhausener R-Bahn sehe ich mir die Fahrpläne an. München, Mombasa, ... Hawaii. Ich beschließe, meine Untersuchungen unter Palmen fortzusetzen.

Hawaii: Hier angekommen, betrachte ich das schöne Meer (Untersuche Meer) und entdekke in dem eh schon geschundenen Wasser eine leere Bierflasche. Als eingetragenes Greenpeace-Mitglied befreie ich die Umwelt natürlich von diesem



Abfall, indem ich die Flasche an mich nehme. Meine weiteren Untersuchungen führen mich in einen aufgemotzten Club, wo ein Umweltschutzplakat an der Wand hängt. Und da schmeißen diese Kerle Bierflaschen in die Gegend! Provokativ halte ich dem Barkeeper die leere Flasche unter die Nase. Dieser bedankt sich, gibt mir eine volle (!) Flasche, und -nach nochmaligem Nachfragen- sogar ein Paßwort, mit dem ich aber nichts anfangen kann. Ich erhalte noch einen Tip, es mal bei einem Amerikaner zu versuchen, da dieser mir eventuell bei meiner Mission weiterhelfen kann. Wieder in der R-Bahn-Station angekommen, frage ich mich, wohin mich mein Schicksal wohl noch führen mag, als mir die Idee kommt, den Amerikaner in Amerika zu suchen... Doch wo ist Amerika? Der einzige Ort, der in Amerika liegt und mit meinen bescheidenen Mitteln zu erreichen ist, ist Borestone (von Hawaii aus zu erreichen). Dort angekommen, gehe ich natürlich sofort in das Pub. Die dort liegende Truckermütze setze ich auch sofort auf, damit ich mit dem besoffenen Trucker mal vernünftig reden kann. Der aber bettelt nur um einen Drink. Na gut, opfere ich ihm halt mein Bier. Als Dank dafür komme ich in den Besitz einer Lampe. Als aus dem Barkeeper wirklich nichts mehr rauszukriegen ist, zeige ich ihm meinen (Agenten-?)Ausweis als Beweis meiner Autorität. Prompt werde ich von ihm in ein Hinterzimmer geführt. Auf Verlangen sage ich ihm das Paßwort. Wenn man den sich dort befindlichen Amerikaner, einen FBI-Agenten, fragt, bekommt man ein spezielles R-Bahn-Ticket, mit dem man unbegrenzt fahren kann. Na schön! Jetzt kann ich mich endlich voll auf meine Nachforschungen konzentrieren. Da mir nichts Besseres einfällt, beschließe ich, nach Moskau zu fahren. Dort finde ich in dem Fast-Food-Restaurant unter anderem einen mysteriösen Zettel, ähem, beim Untersuchen der Kasse. (Hat keiner gesehen.) Er stellt ein Rezept für einen Tee dar. Ich nehme ihn an mich; wer weiß, wozu der noch gut sein kann? Auch das Milchpulver lasse ich mitgehen. Die nächste Station meiner Odyssee ist München, insbesondere ein sich dort befindlicher chinesischer Essensautomat. Nach einem schrecklichen Chop Suey ziehe ich mir zum Nachtisch einen Glückskeks (Knopf 5). Doch dieser zerbröselt unter meinen Fingern (Benutze Keks), und ein Zettel kommt zum Vorschein. Auf dessen Rückseite steht: Erst 4, dann T, dann 6, so lernst Du fliegen! Häh??

In Madrid mache ich eine weitere Entdeckung: einen Teebeutel! Bei der Scheune finde ich außerdem ein Feuerwerk. Ich beschließe, besonders nach den Zutaten für meinen Tee Ausschau zu halten, da dies nach dem Fund des Teebeutels wichtig erscheint. In Rom komme ich vorerst nicht weiter, also fahre ich halt nach Mombasa. Hier treffe ich einen seltsamen Kerl, der mich in ein Gespräch verwickelt (Frage Mann). Ich bekomme von ihm ein Walkie-Talkie und ein japanisches Wörterbuch von „Schlangenleidt", wie sinnig! Da mein nächstes Ziel , Osaka, in Japan liegt, lese ich mir ein kleines Vokabular an (Benutze Buch). In Osaka finde ich in einer Ecke einen silbernen Teelöffel. Ich drehe dem Spießerrestaurant den Rücken zu und finde mich in einer finsteren Seitenstraße wieder. Wild entschlossen öffne ich hier eine Tür und... stehe einem finster dreinblickenden Ninja gegenüber. Aber wozu kann ich denn Japanisch? Ich begrüße ihn (Frage Ninja), und wir beginnen ein kleines, freundschaftliches Gespräch. Danach gibt er mir noch zwei Ho(h)lodisks, deren Bedeutung ich bis heute noch nicht herausgefunden habe, und einen Schlüssel. Mein nächstes Ziel ist Kobenhaven. Nach anfänglichem Zögern betrete ich den Kanal (Gehe in Kanal). Schließlich komme ich im Vergnügungspark heraus. Nachdem ich auch hier eine Hecke gesichtet habe, und da es schon immer recht einträglich war, in Hecken rumzukriechen, untersuche ich diese und finde – einen Untersetzer! Fehlen mir nur noch Zucker und Tasse. Ich spüre es: die Lage spitzt sich zu! Nun war ich schon fast überall, außer in Sydney und auf den Osterinseln. Ich entscheide mich für Sydney. Außer einer abgeschlossenen Wetterstation ist dort nichts zu entdecken! Versuchsweise probiere ich meinen Schlüssel aus, er paßt. Auf der Konsole in der Station finde ich neben verschiedenen anderen Schildern (Schnee, Regen, usw.) ein Schild mit unlesbaren Zeichen (Nerv!). Meinem Superagentenhirn entgeht nicht, daß es das gleiche Schild wie auf dem Essensautomat in München ist. Also drücke ich diesen Knopf, worauf die Anzeige leuchtet und auch sonst etwas Seltsames passiert. Sorgfältig schließe ich wieder ab (Benutze Schlüssel) und fahre nach Mombasa und von dort zu den Osterinseln. Hier entdecke ich bei Kopf 5 etwas, was mir bei früheren Besuchen noch nicht aufgefallen war und anscheinend erst durch den Knopfdruck in der Wetterstation erschienen ist: wieder dieses mysteriöse Schild und eine sechseckige Öffnung. Sonst ist hier aber nichts zu machen, also fahre ich nach Rom, da dort noch immer ein ungelöstes Problem vorliegt; der grantige Wächter, der einen nicht ins Mausoleum hineinläßt. Aus Frust kicke ich hier den Dreck von der Straße, und was finde ich dabei? Ja, genau, eine Teetasse. Fehlt mir nur noch der Zucker. Bleibt immer noch der Wächter... nichts beeindruckt ihn, nicht mal mein toller Ausweis. Aber halt! Vielleicht gefällt ihm ja mein Feuerwerk? Ich zünde es an (Benutze Feuerwerk) und habe vollen Erfolg. Der Wächter ist hin vor Freude. Schnell hüpfe ich ins Mausoleum (öffne Tür). An diesem Ort finde ich einen Zuckerwürfel, die letzte Zutat zum Tee. Sofort fange ich an, ihn zu brühen (Benutze Zettel). Es klappt! Nun wende ich mich der Urne zu, d.h. ich öffne sie und finde einen sechseckigen Kristallstab. Sofort klingelt's in meinem Hochleistungshirn – da war doch diese Öffnung im Kopf auf den Osterinseln. Vorerst stellt sich mir allerdings ein anderes Problem: Wie komme ich aus dem Mausoleum wieder hinaus, denn der Rückweg ist mir ja durch den Wächter versperrt. In Gedanken versunken, spiele ich mit dem Kristallstab (Benutze Stab), als ich plötzlich nach Oslo gebeamt werde. Sofort mache ich mich auf den Weg zu den Osterinseln. Bei der Ankunft stecke ich den Kristall in die Öffnung. Wieder mal werde ich gebeamt und finde mich im Inneren des Kopfes wieder. Neben sechs Knöpfen gibt es hier eine Öffnung und ein Schild, das einen dampfenden Tee in einer Teetasse darstellt. Aha! Mein Tee wird gebraucht. Doch da fällt mir der Glückskekszettel ein; ich drücke also Knopf 4 (worauf Dampf aus der Öffnung quillt), schütte den Tee in die Öffnung und betätige zuletzt Knopf 6. Zu spät bemerke ich, daß ich in einem Raumschiff sitze. Der Tee fungierte offenbar als Treibstoff. Tja, und nun bin ich im Weltall, Hunderttausende von Lichtjahren entfernt von der Erde. Hiermit endet der Bericht. Fest steht, daß die Disketten nie mehr gesehen worden sind. Es wird vermutet, daß sich die Disketten an Bord des Ufos befinden, mit dem der Agent Hans Klein ins All flog. Auf jeden Fall wurde für unseren tapferen Mitarbeiter eine Gedenktafel unter der Spüle der Kantine aufgehängt. *Oliver Lutz, Mitarbeiter der Stümp in Kalkhausen*

Populous

Gebt im Titelbild *Ikilluspall* ein, so erreicht Ihr das 999. Level. ■

Autor nicht ermittelbar

R-Type

Mit *Sumita* in der Highscore-Liste hat man keine Probleme mehr. Oder im Klartext: Es gibt unendlich viele Leben. ■

Autor nicht ermittelbar

Play Action Football

Die Paßwörter für das tolle Play Action Football auf dem Gameboy steuert Matthias aus Wien zu dieser Ausgabe der ASM bei:
Runde 2: MRNJSFTTC,
Runde 3: 7NJDN9FQ7,
Runde 4: LRMHRDSTB,
Runde 5: 9RLGQCH99,
Runde 6: GNHCM8N66,
Runde 7: CVNJSFKDC. ■

M. Rehor

Ghouls 'n' Ghosts

Man muß in die Highscore-Liste *Wigan RLFC* eingeben. Wenn man daraufhin spielt, sind die Tasten „A" und „S" mit folgenden Cheats belegt: Bei „A" bekommt man einen neuen Anzug, und bei „S" kommt man einen Level weiter. (C64) ■

Jens E.



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Robot II

Garvin N., der gerade Robot II bearbeitet, ermangelt es eines Paßwortes. Wie heißt also das Computerpaßwort, das er sucht? Der Schuh drückt ihm aber auch noch woanders. Wie bekommt man den unermeßlichen Reichtum, der einem eigentlich in Aussicht gestellt wird, wenn man das Amulett auf dem Aussichtsturm bei der Straße ablegt? Welche einzelnen Schritte sind hierzu notwendig?

Sierra-Adventures

Wenn Garvin bei seinen Sierra-Spielen „STRG", „ALT" und „D" gleichzeitig drückt, um die jeweilige Spielversion festzustellen, kann er, wenn er z.B. bei Larry I den Balkon runterfällt, in der Luft schweben. Problematisch ist hierbei, daß Larry sich ständig um seine eigene Achse dreht. Liegt dieses Phänomen am Game an sich, an seinem Computer, oder was is' nich' in Ordnung?

Starflight

Schwere Probleme mit Starflight hat Hartmut Pachl aus Alzenau. Anfangs zögerte er zu lange, und jetzt findet er die *Colony Control*, die angeblich auf dem vierten Planeten, System 118, 146, Koordinaten 16SX20W sein soll, bei eben diesen Koordinaten nicht. Dort ist gar nichts! Kann's vielleicht am abgespeicherten Spielstand liegen? Das Datum ist 13.09-4620. Hartmut möchte das Spiel nicht nochmal von vorn anfangen!

Vera Cruz

Mit Vera Cruz hat Hartmut noch ein Kreuz auf sich genommen. Es stellt sich für ihn hierzu die Frage, mit welchen Codes man Untersuchungen z.B. der schwarzen Fäden- machen kann. Wie erreicht man jemanden in der „netten Bar"?

Twinworld

Alle Versuche, Twinworld (Amiga-Version) zu lösen schlugen bislang fehl. Aus diesem Grund bemüht sich Matthias Heinz aus Siegen, einen eventuell eingebauten Cheat bzw. Trainermodus zu erfahren. In einem letzten verzweifelten Versuch wendet er sich nun an die ASM-Leserschaft, und hofft darauf, von ihr Erleuchtung zu erfahren.

Quest for Glory II

Manfred Ostermann kann das Rätsel der *Emchantress* nicht lösen. Er bittet deshalb um Eure Unterstützung. Außerdem gelangt er nicht hinter die Tür bei der Sackgasse *Saif Darb*, und das, obwohl er herausgefunden hat, daß man mit der *Magic-Lamp* durch Wände gehen kann. Alles klar?

Maniac Mansion

Und immernoch läßt Maniac Mansion unsere werte Leserschaft nicht in Ruhe. Jürgen Schulte, der die 64er Version besitzt, ist mit furchtbaren Unsicherheiten ob der Bewältigung einiger Aufgaben geplagt: Wie bekommt man die stumpfen Messer in der Küche von der Wand? Wo sind die Schlüssel für den Medizinschrank und die Kartei-Schubläden?

Lords of Doom

Die Lords of Doom lassen Jürgen bis jetzt in düsterer Verdammnis hocken, denn er kommt an einer Stelle nicht weiter. Es ist ihm zu diesem Zeitpunkt noch nicht gelungen, die Schließfächer in der Bank zu öffnen. Er benötigt also dringendst einen Spezialisten in Sachen Schließfachentleerung.

Bard's Tale I

Die Klassiker der Spiele-Software scheinen momentan ihr Comeback zu feiern. Auch zu dem mittlerweile schon etwas betagten Rollenspiel „Bard's Tale I" gehen immer noch Fragen ein. Andreas Busch ist einer Bittsteller in Sachen 64er Version besagten Games: Er ist mit seiner Party in *Kylearan's Amber Tower* und sucht verzweifelt nach dem *Silver Triangle*, findet es aber einfach nicht! Er hat die beiden Rätsel gelöst und den Onyx-Key gefunden, was ihm bei der Suche nach dem silbernen Dreieck nichts geholfen hat. Kann ein Leser vielleicht behilflich sein?

Wonderboy in Monsterland

Thomas Lang hat sich im Labyrinth von Wonderboy in Monsterland auf dem Sega-Master-System verirrt. Ohne entsprechendes Kartenmaterial wird ihm der Ausbruch wahrscheinlich nicht gelingen. Davon abgesehen, wüßte er gern, wo man den Drachen findet, und wozu die Glocke und der Rubin da sind. Er kann damit nichts anfangen

Twilight World

Kai Volkmann aus Gera, der sich vor einiger Zeit das Spiel Twilight World besorgt hat, ist bei seinen Erkundungsgängen schon auf einige Gegenstände und Personen gestoßen. Er hat bereits Fackel, Halskette, Umhang, Eisenstück, den Troll auf dem Grabstein, den Vampir in der Gruft und zwei Ritter aufgespürt. Jetzt fehlen ihm einige Informationen:

1.) Wie kommt man aus dem Gefängnis heraus, bzw. an der Ratte vorbei? Besser wäre natürlich der Tip, wie man überhaupt erst vermeidet, dorthin zu gelangen.

2.) Der Troll bietet ihm an, ihm zu helfen, er will aber einen Gegenstand dafür haben. Was für ein Gegenstand ist das begehrte Trollobjekt, und wie bekommt man ihn?

3.) Eine Komplettlösung zu Twilight World wäre der kühnste seiner Wünsche.

Deja Vu

Aus Regensburg schickt Michael Zenger uns den Hilferuf, ihn in zwei Sachen aus der Klemme zu helfen. Zumindest bei Deja VU auf dem 64er hat er einigen Ärger mit der Polizei. Wie entkommt man dem Arm der Gerechtigkeit, insbesondere in der *Peroia Street*? Und was ist mit den Taxis los? Kann man nicht mit diesen wegfahren? Gibt es eine Lösung von Deja Vu, der man habhaft werden kann?

Bard's Tale II

Zum zweiten Teil von Bard's Tale hatten wir ebenfalls wieder einen Eingang. Michael Z. gesteht uns, daß er weiß, wo sich die Treppe von Level 2 zum dritten von *Dark Domain* befindet, nämlich bei (18/0), er erreicht diese Stelle aber aus irgendwelchen Gründen nicht. Woran könnte das liegen? (*Anm.: Vielleicht*



läufst Du einfach nur immer wieder über einige Wirbelfelder, die Dich deinem Ziel nicht näherkommen lassen?!)

Indiana Jones III

Zu dem Adventure mit Indiana Jones III möchte Toni Scharitsch eine Sache in Erfahrung bringen: Wie kommt man im dritten Stock des Nazi-Schlosses an Biff, dem Schläger, vorbei, welcher den Gefangenen bewacht?

Police Quest I

Casio Commodore wird bei Police Quest I eine Frau im Hotel nicht los! Der Barkeeper teilte dem Polizisten Casio mit, daß er wiederkommen sollte, wenn er mit dem Mädchen „fertig" sei, aber die Frau tut ihm nicht den Gefallen, sich fertigmachen zu lassen. Es gelang ihm noch nicht mal, sie zu küssen. Auch freundliches Einreden, womit der Leser „Du bleibst hier!!!" meint, hat nicht geholfen. Wird er sie nie los?

Hero's Quest I

Ganz ohne Fragen geht's bei Stefan Stiletto auch nicht. Zu Hero's Quest I fällt ihm allerdings gleich 'ne ganze Stange ein:

1.) Um *Baba* zu besiegen, braucht man den Spiegel, den *Erasmus* verloren hat. Wo findet man ihn?

2.) Der *Goon* in der Taverne sitzt auf einer Falltür. Kann man die irgendwie öffnen? Wenn ja, wie?

3.) Kann man den *Antwerp* besiegen?

4.) Eine der Aufgaben ist es, den *Brigand Warlock* zu fangen oder zu töten. Ist damit etwa der Troll in der Höhle gemeint?

5.) Wenn man bei Erasmus ist, kann man mit ihm das Spiel *Mage Maze* spielen. Da der Durchblick nur teilweise vorhanden ist, würde Stefan gerne die Regeln in Erfahrung bringen, und auch, wie man seine Spielfigur steuert.

(Anm.: Zu Hero's Quest gibt es eine Kopfnuß in der ASM 4/90, Seite 114 ff. Schau auch dort mal nach!)

The Colonel's Bequest

Der Leser mit dem in's Auge stechenden Namen sucht auch bei Colonel's Bequest nach Antworten: Im Zimmer von *Jeeves* ist eine Wand zugemauert. Wie kann man diese zerbrechen? Geht das überhaupt? Um mit dem Lift in den Speicher zu fahren, benötigt man den Schlüssel. Wo findet man diesen? Wo findet man die ganzen Leichen? (Er meint damit den Ort, an dem alle liegen!) Kann man die Brücke reparieren? Wie kommt man an die Lampe, die hinter *Blaze*, dem Pferd, hängt?
(Anm.: Zu Colonel's Bequest haben wir ebenfalls schon eine Kopfnuß veröffentlicht. Die ASM Special 5/90 müßte auf den Seiten 131 ff. einiges für Dich zu bieten haben!)

Antheads

Casio findet bei Cinemaware's Antheads das verdammte Nest nicht. *Elmer* hat ihm die Molotov-Cocktails zwar schon gegeben, er kann sie aber nicht einsetzen. Wo also ist das Ding?

Monkey Island

Nils Draeger mußte uns die traurige Mitteilung machen, daß der Safe-Code zu Monkey Island aus der ASM Special 11/90 nicht auf seiner deutschen Version funktioniert! Was nun?

Future Wars

Dwarf's Gemüt hat sich an einer bohrenden Frage zu Future Wars entflammt: Wie und wo ist der Schweißbrenner zu finden? Bitte schickt eine Skizze mit dem dazugehörigen Lageplan ein!

Dragonflight

Obwohl wir in einer der letzten Ausgaben die Drachenringe aus Dragonflight schon erwähnt hatten, ist noch nicht alles klar: Matthias Belz weiß zwar jetzt, wo sich ein Drachenring befindet, nämlich in *Mortyk*, er benötigt aber noch mehr davon!

Ultima IV

Thomas Heinze aus Hammerbach hat so seine Freuden und Leiden mit Ultima IV. Zu letzteren hat er konkret Stellung bezogen:

Wo bekomme ich einen Sextanten bzw. ein Objekt zum Öffnen von Türen her? Ist Fes von großer Wichtigkeit, nie aus einem Kampf wegzulaufen? *Hawkind* sagt ihm jedenfalls immer bei dieser Situation, daß er nicht besonders mutig ist. Kann man ihn nach irgendwas fragen?

Space Quest I

Mr. M.P. meldet sich gleich nochmal zu Wort: Bei Space Quest I kriegt er die *Bay Doors* nicht auf, um mit dem *Shuttle* abhauen zu können.

Nethack

Gerd Bundesen ist seit einiger Zeit mit Nethack auf dem PC beschäftigt. Dazu sind ihm einige Fragen eingefallen: Was für eine Funktion oder Bedeutung haben die Kittchen links? Wo findet man den *Mail Demon*?

Larry III

Wo ist das Casino bei Larry III? Eine kleine Orientierungshilfe wünscht sich Mr. M.P.
(Anm.: Orientierungshilfen und andere weiterbringende Fakten sind auch in ASM 3/90, auf den Seiten 114ff nachzulesen.)

Times of Lore

Stefan Stiletto hätte gern Times of Lore komplett gelöst.

... und ein paar Antworten

Bureaucracy

Zu den in der ASM 5/91 angesprochenen Geldproblemen bei Bureaucracy kann Markus aus Pforzheim leider nur diesen Hinweis geben:
Die Bank löst den Scheck ohne weiteres ein. Wenn es am Auszahlungsschalter nicht klappt, sollte man es einfach am Einzahlungsschalter probieren! ■

M. Welte

Quest for Glory II

In der ASM 5/91 wollte Jan O. wissen, wie man bei Quest for Glory II das Feuerelement fängt. Man geht dabei einfach so vor:
Ist man auf dem Platz vor dem *Katta's Tail-Inn*, gibt man *Use Incense* ein und geht anschließend nach oben in die dunkle Gasse. Wenn man kein *Incense* mehr hat, bleibt unser Held automatisch stehen. Man gebe jetzt *Use Oil-Lamp* ein (die Lampe hat man sich natürlich vorher bei einem Straßenhändler gekauft). Steht man vor dem Element, benutzt man den Befehl *Use Water.* Es sollte darauf geachtet werden, daß man mit einem randvollen Wasserbeutel die Sache in Angriff nimmt, bloß keine halben Sachen! Durch das Wasser wird das Feuerelement geschwächt und verkriecht sich schmollend in der dafür bereitgestellten Lampe, die von nun an eine magische Lampe ist. Viel Spaß beim Weiterknobeln! ■

Ronald Frisch

Cadaver

Die Sache mit den zwei goldenen Schlüsseln im vierten Level von Cadaver (ASM 5/91) kann der Meister des Geschehens aufklären:

Mit den vier Planeten begibt man sich in Raum 63. Die Planeten werden in die dort befindlichen Löcher geworfen, der kleine landet in der Mitte, der mit den zwei Monden links-unten, der, der innen leuchtet kommt nach links-oben, der vierte nimmt das Loch, daß übrigbleibt. Nach getaner Arbeit geht man in den Raum 57, untersucht den Globus, drückt den Schalter und erhält alsgleich die beiden goldenen Schlüssel. ■

The Master

Their Finest Hour

Der folgende Tip funktioniert auf allen Computertypen, für die Their Finest Hour erschienen ist: Ärgert Ihr Euch auch, daß man bei selbstgebastelten Missionen nicht über dem Feindgebiet beginnen kann? Kein Problem: Beim *Mission Builder* seht Ihr ja den Kasten mit *Begin, Way-Point 1-4* und *Land*. Ihr klickt also auf *Way-Point 1* und setzt den Punkt auf die Stelle der Karte im feindlichen Gebiet, an der Ihr beginnen wollt. Dann klickt Ihr auf *Begin* und sofort im Anschluß auf das *Delete*-Feld, welches sich im gleichen Kasten befindet. Daraufhin ist auf der Karte statt der „1“ für den ersten *Waypoint* ein „B“ für *Begin* zu sehen. Die restlichen *Waypoints* könnt Ihr wie immer verteilen, und fertig ist Eure Mission. Ihr könnt jetzt zum Beispiel ohne Probleme über London anfangen.

■

Frank Heller

Genghis Khan

Die ersten Tips zum neuen Spiel Genghis Khan sind auch bereits eingetroffen:

1.) Die Einheiten werden in numerischer Reihenfolge befehligt.

2.) Man kann eine Einheit nicht im selben Zug versetzen und gleichzeitig angreifen lassen.

3.) Es kann jeweils nur eine Einheit gegen eine andere kämpfen.

Nach diesem Vorgeplänkel geht's jetzt konkret zur Sache:

1.) Die numerische Überlegenheit allein genügt nicht! Drei Einheiten zu je 12 Punkten können durchaus eine 30 Punkte starke Einheit vernichten.

2.) Das Gelände sollte man stets ausnutzen. Aber auch die Tükken sollten beachtet werden. Nehmt nicht allzuoft Abkürzungen, die durch Wälder oder Gebirge führen. Ihr kommt zwar schneller ans Ziel, werdet aber schwächer, da einige Mannen unterwegs verlorengehen.

Strategischer Teil:
Richtet es so ein, daß alle Gouverneurskandidaten zu Eurer Familie gehören. Wenn Ihr ein Gebiet erobert, verliert keine Zeit mit dem Bau von Festungen und Städten. Rekrutiert und schult zuerst die Soldaten. Schickt sie dann ziemlich bald zu neuen Eroberungen aus. Zuerst sollte man seine Eroberungswellen nach Westeuropa, später nach Afrika und zuguterletzt nach Asien aussenden. Geht nur dann zum Angriff über, wenn Ihr in Eurem Heimatland eine starke Armee belassen könnt. Diplomatie ist immer besser als Krieg!! Verbündet Euch mit ein oder zwei Nachbarn. Sorgt für das Wohl des Anführers und des Volkes. Versäumt nicht, den Anführer von Zeit zu Zeit auszubilden und Euch dem Volk erkenntlich zu zeigen. Im Falle offensichtlicher Unterlegenheit zögert nicht, Euch zurückzuziehen, solange die Möglichhkeit dazu noch besteht. Vergeßt nicht, Eure Spione einzusetzen, es ist das beste Mittel, um genaue Informationen über die Stärken und Schwächen des Gegners zu erhalten.

Planspiel: Denkt an die Möglichkeit eines Hinterhalts, besonders an Passagen wie einer Ebene zwischen Wald und Gebirge. Setzt Eure Bogenschützen wirksam ein, wobei Ihr direkten Kontakt zum Feind vermeiden solltet. Vergeßt vor allem nicht, daß sich jederzeit zwei Einheiten eines Typs vereinigen lassen können. Seht es stets auf den gegnerischen Heerführer ab, vor allem, wenn diese in der Minderheit sind. Richtet nie zwei Einheiten auf die feindliche Kommandoeinheit aus, wenn Ihr sie vernichten wollt. Sofern Ihr dazu gezwungen seid, Stellen zu passieren, an denen man Euch mit Gewißheit auflauert, verwendet den Befehl *Einheit teilen*. Schindet Zeit! Um bei deutlicher numerischer Unterlegenheit trotzdem zu siegen oder zu widerstehen, könnt Ihr einige Tage verstreichen lassen, damit die feindlichen Vorräte zur Neige gehen und der Gegner aufgibt. (Amiga)

■

Michael Schmitt



Captive

Die schlechte und kurzgehaltene Anleitung zu Captive kann schon schnell dazu führen, daß man vor mehr oder weniger großen Problemen steht, welche das Weiterspielen fast unmöglich machen. Um Startschwierigkeiten zu beseitigen und den Spielspaß wieder zu beleben, vermittelt Willi Bier uns ein paar Tips zu möglichen Anfangsproblemen, welche in der Anleitung verschwiegen werde.

1.) Der erste Schritt ist immer der Einbau des Chips in's Computergehirn der einzelnen Droiden.

2.) Spielziel ist die Eroberung der *Space-Station*. Vorher müssen wir aber neun Energiestationen auf den jeweils grün blinkenden Sternen bzw. Monden zerstören.

3.) Die Energiestationen auf den Planeten werden zerstört, indem man Dynamit (*Explosives*) zwischen die Generatoren wirft. Da ab diesem Zeitpunkt eine Zeitbombe tickt, sollte man schnellstens von diesem Planeten, bzw. aus dem Labyrinth verschwinden. Die Planetengesteinsprobe sollte nicht vergessen werden.

4.) In den Labyrinthen gibt es viele Illusionswände (rollende Wände, kugelgelagert). Diese verschwinden, indem man sich davor stellt und mit der rechten Maustaste den Vorwärtsbewegungspfeil anklickt.

5.) Schleusen mit vier dreieckigen Schaltern öffnet man nur mit der richtigen Kombination. Sonderfall: Betreten eines Labyrinths. Die Ausgangsschleudse öffnet sich nur nach Erreichen des Spielziels, nämlich der Zerstörung der Energiestationen der einzelnen Ebenen und der Mitnahme von Gesteinsproben.

6.) Im Laufe des Abenteuers werden viele Waffen gefunden oder gekauft, die man nicht imer sofort benutzen kann. Hier muß etwas nachgeholfen werden, indem die gewonnenen Erfahrungspunkte auf die entsprechenden Erfahrungsgebiete richtig verteilt werden. Bei gut ausgeklügelter Disposition werden die Droiden schnell lernen, höhere Waffengruppen zu gebrauchen. Da jeder unterschiedlich viele Erfahrungspunkte erhält und es nicht unendlich viele in den ersten neun Levels zu erreichen gibt, sollte man die Erfahrungsgebiete wie folgt auf die einzelnen Stufen erhöhen: Die Rüstung sollte man bis auf die Stufe 33 erhöhen, damit man sich *Ironiden* bedienen kann. Die Schlagkraft und Schwertkunst sollt lediglich auf Stufe 9 angehoben werden. Dasselbe gilt für Automatikwaffen. Handfeuerwaffen sollte man mit Stufe 23-24 beherrschen, um eine *Magnum-Super* benutzen zu können. Gewehr-Skills sind auf Stufe 24 hochzutrimmen, denn die *Hunter-Super* erfordert einiges an Schießkunst. Wenn man Laser mit Stufe 15 einsetzen kann, ist der *Lyle-Zapper* bald ein zuverlässiger Partner. Um mit der *Mono-Canon* umgehen zu können, muß man Stufe 9 bei der Kanonen-Bedienung aufweisen können. *Besondere Waffen:* Anfangs sind die Bälle die günstigsten Waffen, da man sie in jeder Höhe (3 Stufen) werfen kann. Aber vorsicht! Der letzte geworfene Ball ist meistens zu viel! Mit diesen Utensilien kann man übrigens prima Minen entschärfen. Dazu einfach aus einiger Entfernung in die Mitte des Bildschirmes werfen und zur Seite treten. Schnellstens sollte man die Erfahrungsstufen Handfeuerwaffen 23 oder 24 und Gewehre 24 erreichen. So können wir aus der Hüfte mit der *Magnum Super* und gegen die anfangs gefürchteten Flugfeinde mit dem *Hunter Super* in Kopfhöhe kämpfen. Vorteil dieser Waffenkombination ist, daß beide Waffen die gleiche Munition brauchen.

7.) Kampf: Anfangs steht man ohne Waffen da und muß die Gegner wortwörtlich verprügeln. Dabei sollte man beachten, daß die Hinterleute den vorderen keine Schläge geben. Wer *Dungeon Master* kennt, sollte die dort bewährte Kampftaktik auch hier anwenden. Starke und schnelle Feinde sollten nur in großen Räumen einzeln bekämpft werden. Dabei sollte man die Gegner immerwieder umlaufen und blitzschnell zuschlagen. Türen und Schleusen können benutzt werden, um Feindgruppen voneinander zu trennen, bzw. um Feinde, die sich in Türöffnungen befinden, zu zerbröseln. Vor Türen lassen sich manche Feinde ganz einfach erledigen. Man stelle sich vor einer geschlossenen Türe auf und hofft, daß mehrere Gegner hintereinander auf der anderen Seite das Feuer auf die geschlossene Türe eröffnen. Am Ende bleibt meist nur einer der Widersacher übrig. Nach jedem leergekämpften Raum sollte man alle Droiden durchchecken und Körperteile untereinander austauschen, um die Einsatzfähigkeit bis zum nächsten Verkaufsladen aufrecht zu erhalten.



8.) Verkaufsstellen gibt es viele in den einzelnen Labyrinthen. Außer in Level 1 muß man unter anderem immer das Dynamit zur Zerstörung der Energiestation kaufen. Neben diversen Gegenständen können hier Droidenkörperteile repariert werden. Achtug! Keine Körperteile oder Geld im Geschäft vergessen. Wichtige optische Geräte, welche in's das Gehirn der Droiden implantiert werden, kann man hier auch erstehen. über die fünf Monitortasten werden diese dann aktiviert. Probiert einfach mal alle aus. Sie lassen sich wie viele andere Gegenstände zum gleichen Preis wieder verkaufen. Bewährt haben sich *Infrarot* (gegen Dunkelheit), *Mapper* (*Automapping*) und *Radar*.

9.) Je nachdem, welche optischen Geräte eingeschaltet sind, verbraucht man mehr oder weniger Energie. Zum Aufladen sind ab und zu Steckdosen in Fußhöhe in den Wänden der Labyrinthe eingelassen. Die Ladeprozedur geht folgendermaßen vonstatten: Führe die Cursorhand in die Steckdose, gib einen Mausklick nach links, einen nach rechts oder aber „F-1" bis „F-4" auf den energieschwachen Droiden, dann den linken Mausklick auf das Herzstück (*Chest*) desjenigen, der es nötig hat, und schon füllt sich die Energie auf.

10.) Gesteinsprobe: Dieser Gegenstand (grüner Sattelit) wird gegen Ende jedes Levels mit ins Raumschiff genommen und in's Weltall geworfen (Sternenkarte). Erst jetzt blinkt der neue Zielplanet. 11.) Karten findet man in bescheidener Qualität in den Gängen. Ansonsten lohnt sich das Abzeichnen der Labyrinthe nicht, da man mit dem *Mapper* eine bessere Karte besitzt. 12) *Space Station*: Diese läßt sich nur anfliegen, wenn man alle neun Planetenstationen zerstört hat. Es gibt dort durchweg starke Gegner, welche man mit Lasern, *Hunter* und Kanonen bekämpfen sollte. Erstes Teilziel in der *Space-Station* lautet immer: Verkaufsladen suchen!

13.) In den Labyrinthen stehen an vielen Stellen Computer, welche den Passanten auffordern bestimmte Paßwörter einzugeben. Diese findet man auf den *Clipboards*. Für die ersten zehn Level sind die Paßwörter bereits im Anhang aufgeführt. Eine Liste mit allen Codes folgt zum Schluß:

1.) Chaselume;
2.) Ruppesicbery;
3.) Eginham;
4.) Scooofar;
5.) Ruppekal;
6.) Wxsomided;
7.) Phyderlaps;
8.) Pocinsbee;
9.) Elisydon;
10.) Yulthaape;
11.) Elders;
12.) Ratsipocy;
13.) Viginink;
14.) Chaltedon;
15.) Lapcepy;
16.) Phydered;
17.) Epeton;
18.) Sylekal;
19.) Yulesdeape;
20.) Pocceplaps;
21.) Rupsoham;
22.) Synisink;
23.) Lapdering;
24.) Yulenebery;
25.) Midesdon;
26.) Quesosifar;
27.) Physiy;
28.) Queltes;
29.) Exneed;
30.) Laplelebee;
31.) Sythalebee;
32.) Exsosy; 33.) Vipeade;
34.) Pocginkal;
35.) Chasbee;
36.) Scosinsink;
37.) Elsidon;
38.) Yulooham;
39.) Ratsics;
40.) Exthafar;
41.) Sythafar;
42.) Midinsham;
43.) Rupneton;
44.) Visicexton;
45.) Yulcepton;
46.) Einsthasy;
47.) Visokal;
48.) Chaleape;
49.) Elsicbee;
50.) Pocpefar

■

W. Bier

Dragon-Wars

Ein paar Kniffe, um Dragon-Wars ein bißchen zu beschleunigen, hat Stefan aus München drauf: Alles was man dazu braucht, ist ein Diskmonitor und einen C64: Auf der Disk 1 befinden sich alle Informationen über eigene und aufgesammelte Charaktere (NPC). Die Daten sind wie folgt über die Tracks der Diskette verteilt: Der zuerst selbstgemachte Charakter befindet sich auf Track 11 Sektor 01 und 02, der zweite ist auf Track 10, Sektor 20 und Track 11, Sektor 00 zu finden. Der dritte ist auf Track 10, Sektor 18 und 19 abgelegt, und der vierte ist auf Track 10, Sektor 16 und 17 angesiedelt. Von den aufgesammelten NPCs ist der erste auf Track 11, Sektor 04 und 05, der zweite auf Track 11, Sektor 05 und 06 und der dritte auf Track 11, Sektor 07 und 08 platziert. Jeder Charakter braucht somit genau zwei Sektoren. Die einzelnen Charakterwerte sind jeweils auf dem ersten zu finden. Die Werte sind in folgendem Format festgelegt: *Name :Byte $c0-$cb*. Für den ersten Buchstaben gilt der Wert *ASC+$80*, für den letzten *=ASC+$20* und für alle anderen *=ASC+$a0*. Konkret sieht das so aus: Dexterity: Byte $cc & $cd (gleiche Werte), Strength: Byte $ce & $cf (gleiche Werte), Intelligence: Byte $d0 & $d1 (gleiche Werte), Spirit: Byte $d2 & $d3 (gleiche Werte), Health: Byte $d6. Die Bytes $e0-$fa sind die Werte der *Abilities* in der Reihenfolge, in der sie auf dem Bildschirm nach dem Command „X" aufgelistet werden. (Keine Ahnung, was Byte f1 bedeuten soll.) Byte $fb sind die noch unbenutzten Skillpoints. Auf dem jeweils zweiten Sektor lassen sich die *Experience-Points* und die Finanzen ändern: Experience (lo/hi): Byte $11 & $12, Gold (lo/hi): Byte $15 & $16. So, das war's auch schon! Bis jetzt ist bei der Anwendung dieses Tricks noch kein Systemabsturz erfolgt. Man sollte, wenn man den Charakteren eine gute Gesundheit (*Health*) vermittelt (z.B.: 50), darauf achten, daß man auch den *Bandage-Skill* hoch einstellt (90!), sonst kann der Charakter nur durch Heilzauber wieder vollständig fit gemacht werden!

Zur Veranschaulichung sind die beiden für die Manipulation wichtigen Tracks unten abgebildet.

■

Stefan Moll



```
TRACK 11  SECTOR 3

00 :73 40 03 0C 00 24 0B 80 00 00 00 00 00 00 00 00 :
10 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
20 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
30 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
40 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
50 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
60 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
70 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
80 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
90 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
A0 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
B0 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
C0 :D5 EC F2 E9 6B 00 00 00 00 00 00 00 14 14 11 11 :
D0 :08 08 0E 0E 0D 00 0F 00 0F 00 0F 00 00 00 00 00 :
E0 :00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 :
F0 :00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 00 :
```




```
TRACK 11  SECTOR 4

00 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 04 :
10 :00 0C 01 00 00 7D 00 00 00 02 04 04 00 00 00 00 :
20 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
30 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
40 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
50 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
60 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
70 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
80 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
90 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :
A0 :00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80 C1 11 10 :
B0 :27 03 80 00 80 00 01 C2 E1 F4 F4 EC E5 A0 C1 F8 :
C0 :65 00 01 80 80 00 14 20 13 80 00 00 00 00 C2 F2 :
D0 :E9 E7 E1 EE E4 E9 EE 65 00 80 FF FF FF FF FF FF :
E0 :FF FF FF FF FF 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :
F0 :FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 FF FF FF :
```






Shadow of the Beast

Ein weiterer Cheat-Mode zu Shadow of the Beast kommt aus der Schweiz: Man muß die linke Maustaste und den Joystickknopf vom Einschieben der Diskette bis zum Anfang des Spiels gedrückt halten. Das heißt, daß die Tasten auf jeden Fall auch während der Titelbildsequenz gedrückt bleiben müssen. Was dabei raus kommt, sei eine Überraschung. ■

Urs Frei

Damian hat ebenfalls was interessantes zu Shadow of the Beast rausgefunden. Es ist zwar weder Cheat noch Tip, aber eine sehr amüsante Beobachtung: Wer eine sogenannte Nuoptix-3-D-Brille besitzt (das ist die von Tutti Frutti), der sollte damit mal den Schatten der Bestie betrachten. Es stellen sich überraschende 3-D-Effekte ein. Funktionieren tut das Ganze in dieser Form allerdings nur in eine Richtung, wenn man nämlich von rechts nach links läuft. ändert man die Richtung, muß man die Brille spiegelverkehrt tragen. Wahrscheinlich hat man bei anderen Spielen ähnliche Effekte, es muß nur verschieden schnell (am besten parallax) gescrollt werden. ■

Damian Klaus

X-Out

Wenn man während des Spiels *Escape* drückt, kommt man einen Level weiter. ■

U. F.

Turbo Out Run

Man sollte zuerst in den Pausen-Modus gehen (Run/Stop-Taste). Mit der Doppelpunkt-Taste kommt man in den nächsten Level. Dieser Cheat funktioniert in jedem Level. (C64) ■

J.E.

Wer einen Amiga hat, sollte einen anderen Cheat benutzen, um zur nächsten Strecke zu kommen! Hierzu muß man *Wearapeepel* eingeben und mit der Taste „N“ die nächste Strecke anwählen. ■

Stefan Gasser

Ghostbusters 2

Einen heißen Cheat für Ghostbusters 2 bekommt Ihr von Peter aus Senden serviert: Man kann nämlich ganz einfach im ersten Level den Pausenmodus anwählen und danach *Varptr* eingeben. Schon hat man unendlich Zeit, Seile, Schleim, etc. Mit „F-1“ kommt man sogar noch einen Level weiter. (Amiga) ■

P. Skutecki

Turrican

Ein paar Pokes für den Turrican auf dem C64 haben wir auch noch zu bieten: Unendliche Leben: POKE 15985, 96; Unendliche Energie: POKE 16347, 189; Unendliche Zeit: POKE 2911, 173; Unendliche Kreisel: POKE 4035, 173; Unendliche Bomben: POKE 11486, 173/ POKE 11489, 169/ POKE 11493, 173; Unendliche Minen: POKE 11587, 173/ POKE 11590, 169/ POKE 11594, 173; Unendliche Energy Lines: POKE 12398, 173/ POKE 12401, 169/ POKE 12405, 173. Wenn man ein Leben verloren hat, werden im Normalfall alle Gegenstände (Bomben, usw.) auf drei reduziert. Der folgende Poke verhindert das: POKE 22018, 96. Wer seinen Knopf nicht erdrücken will (wegen des Laserstrahls), der sollte POKE 14652, 208 eingeben. Mit POKE 14652, 240 kann man das wieder zurücksetzen. Alle Pokes müssen übrigens mit Modul eingegeben werden. ■

Jens E.

Sim City

Bei Sim City auf dem ST drückt man die Shift-Taste, gibt *Money* ein und ist um 10.000 reicher. ■

Burkhardt Hinz

Midnight Resistance

Man startet das Spiel wie üblich, geht dann in den Pausenmodus und tippt *Samanthalyon* ein. Das Spiel beginnt nun mit unendlichen Leben und Credits. ■

Sven Sulzbach

Hammerfist

Gebt in der Highscore-Liste einfach *I Want to cheat* rückwärts ein, also *taehc ot twan I.* Nun kommt Ihr mit einem Druck auf „F-7“ in den nächsten Level und habt dazu noch volle Energie und Munition. (Amiga) ■

Stefan Schaper

Satan

Man drücke die linke Amiga-Taste, „M“ und „!“ gleichzeitig, was soviel wie unendliche Energie bedeutet. ■

S. Schaper

Xenon II-Megablast

Nachdem man im Menü die Grafikkarte gewählt hat, drückt man anstatt der Return-Taste F7. Nun kann man im Spiel mit einem Druck auf die Taste „I“ unzerstörbar werden. (MS-Dos) ■

Patrick Klees

Rings of Medusa

Einen ultimativen Cheat zu Rings of Medusa auf dem C64 hat Marco aufzuweisen: Also, man gehe in eine Stadt und leihe sich bei der Bank Geld. Damit kann man sich mindestens einen Mann im Park besorgen. Danach gehe man auf die Suche nach einer feindlichen Armee. Hat man sie gefunden, drücke man auf dem Schlachtfeld den Feuerknopf und gleich darauf „Run-Stop“. Anschließend gebe man *Run 98* ein und bestätige mit „Return“. Wenn jetzt verkündet wird, daß man die feindliche Armee geschlagen hat, drücke man wieder „Run-Stop“. Fünfmal *Run 1000* und ein abschließendes „Return“ läßt man folgen. Nach jedem Mal erhält man die Bestätigung, daß man einen Ring erbeutet hat. Weil auch stets ein *Return without Gosub Error in 996* angezeigt wird, muß man immer wieder neu starten. Nach dem fünften Male kann man das Programm mit einem einfachen *Run* starten. Schließlich gehe man in einen Tempel, setze seine fünf Ringe ein und verfahre beim Endkampf genauso wie bei dem oben erwähnten Kampf, und siehe da, man hat die Welt von Medusa befreit. ■

M. Königstein

Klax

Bei Klax auf dem Gameboy gibt's noch einen kleinen Cheat: Wenn man mitten im Spiel „Select“ drückt, bekommt man jeweils ein Teil auf den Heber. ■

Daniel Köllen

Elvira

Hier ist ein Tip zu Elvira auf dem Amiga: Sollte man während des Spiels einmal kaputt gehen, so zieht man die Diskette aus dem Laufwerk und drückt die ganze Zeit auf „Ja“. Man kann dann dort weitermachen, wo man sein Leben lassen mußte. ■

Richard Lukoschek

Eine kleine Ergänzung zu der Elvira-Lösung in der ASM Special 11 folgt: Um das Monster mit dem Stein in der Hand zu töten, geht man folgendermaßen vor: Man geht mit Elvira's Ring in den Gebetsraum. Am Altar legt man den Ring in die Vertiefung im Kreuz, so daß ein Geheimgang freigelegt wird, den man sogleich betritt. Es müßte sich dort eine Krone finden lassen, die natürlich gleich in's Inventar wandert. Man betrachtet anschließend das Bild an der Wand, wobei das Gebet ausgesprochen wird. Dem König setzt man nun die Krone auf, woraufhin er so happy ist, daß er einem das Schwert überläßt. Mit dem Schwert wandert man in den Dungeon, in dem sich das besagte Monster befindet. Es kann also nur mit dem Schwert des Königs vernichtet werden! Dabei geht man so vor: Man kämpft solange mit *Lunge*, bis man ihm den Arm mit dem Stein abgehackt hat. Jetzt spaltet man den Schädel mit *Hack*. Mit etwas übung ist das bald kein Problem mehr. Den Stein darf man nicht vergessen, denn er ist der einzige Weg zu *Emalda*. Dazu geht man in den Dungeon und legt den Stein in die Versenkung am Bo-



den. Um die Kanone auf dem Turm anzuzünden, holt man eine Feuerzange aus der Folterkammer und nimmt mit ihr die Kohlen aus dem Feuer in der Küche. Mit der Beute sollt man dann so schnell wie möglich in den Turm gehen und damit die Zündschnur der Kanone anzünden. Die Kiste mit dem Werkzeug für die Vernichtung *Emalda's* ist freigelegt. Man öffnet sie, indem man die verschiedenen Schlüssel in der Reihenfolge ihrer lateinischen Namen in die Schlösser steckt. Jetzt dürfte dem Besuch bei *Emalda* nichts mehr im Weg stehen. Noch ein paar wichtige Dinge: Um das Spiel zu lösen, muß man alle Sprüche mindestens einmal gesprochen haben! Mit der Kohle muß man aufpassen, sie kann ziemlich schnell abkühlen! P.S.: Wenn man von einem Monster besiegt wurde und der Computer fragt, ob man nochmal spielen möchte, sollt man die Diskette aus dem Laufwerk nehmen. Das Monster ist nun tot, man muß aber ein Stärkungsmittel nehmen, da der Charakter so fertig ist, daß er nach einer Minute einschläft. Das Ergebnis ist dann, daß er von Elvira gefeuert wird.
So nebenbei möchte ich noch erwähnen, daß alle Elvira-Besitzer mit Cardridge sich das Spielen erheblich erleichtern können: Beim Kämpfen einfach die Bremse einschalten. So sollte man keine Treffer mehr kassieren, da man gut vorhersehen kann, wo der Schlag des Gegners landen soll. ■

Dominik Miith

Monkey Island

Wollt Ihr nach Monkey Island, werft doch mal statt den links angegebenen Sachen die auf dem rechten Teil des unten abgebildeten Blattes angegebenen Sachen in den Topf in der Küche.
Es sei hier noch schnell vermerkt, wo Ihr die unten angegebenen Gegenstände finden könnt: Zimtstange: Im Tresor in der Hütte des Kapitäns; Grog-Pfefferminz: Erhält man beim Gemischtwarenhändler; T-Flagge: Befindet sich auf dem Mast des Schiffes; Tinte: Ist auf dem Tisch in des Käptns' Kajüte; Wein: Gibt's im Lagerraum in der großen Truhe; Gummihuhn: Ist auf *Melee-Island* im Voodoo-Raum; Schießpulver: Ist im Lagerraum (Fässer); Baumwoll-T-Shirt: Kriegt man, wenn man die Schwertmeisterin besiegt; Corn-Flakes: Sind im Wandschrank in der Küche. ■

Thomas Hägler

SO GEHT ES NACH MONKEY ..LAND

1 ZIMTSTANGE	1 ZIMTSTANGE
4 PFEFFERMINZ BLAETTER	1 GROG-PFEFFERMINZ
1 MENSCHLICHER SCHAEDEL	1 TOTENKOPF-FLAGGE
1 TROPFEN KRAKENTINTE	TINTENFASS
0,5L ROTES AFFENBLUT	WEIN
1 HUHN	GUMMIHUHN MIT HACKEN
9 UNZEN SCHWEFEL	1 HANDVOLL SCHIESSPULVER
1 ODER MEHR DER FOLGENDEN: VITAMIN B12,LECITHIN MALZ, BINDEMITTEL ODER NATURIDENTISCHES AROMA	1 PACK CORN-FLACKES 1 BAUMWOLL T-SHIRT

Licence to Kill

POKE 50045, 189 ist hier sehr hilfreich. (C64)

Living Daylights

POKE 4390, 173 sollte man mal versuchen. (C64)

Tiger Road

Zum Schluß dieser POKE-Runde kommt noch der POKE 5749, 165 für Tiger Road. (C64) ■

Christian First

Star Wars

Unendliche Schutzschirme gibt's für POKE 36280, 173 und POKE 61272, 173. (C64)

Empire strikes back

Hier hat man unendliche Schutzschirme für den POKE 37046, 165. (C64)

Return of the Jedi

Unendliches Leben kann man genießen, wenn man diese POKEs zur Anwendung bringt: POKE 4044, 165; POKE 5151, 165; POKE 6827, 165 und POKE 6847, 165. (C64)

Back to the Future II

64er Modulpokes sind noch mal in einer kleinen Serie angesagt. Die Pokes zu Back to the Future II sind die ersten:
Unendliches Leben erhält man in den unterschiedlichen Sektionen für folgende Pokes: Sektion 1: POKE 17966, 173; Sektion 2: POKE 7974, 173; Sektion 5: POKE 16684, 173.

Rick Dangerous

POKE 2793, 173 bringt unendliches Leben mit sich. Poke 10886, 173 verhilft zu unendlicher Munition, und POKE 11193, 173 ergibt unendliches Dynamit. (C64)

Maniac Mansion

Wer nicht weiß, wie er bei Maniac Mansion am *Purple Tentacle* vorbeikommt, sollte diesen Tip lesen: Dazu braucht man die Meteor-Polizei. Man ruft sie durch das Funkgerät unter der Nummer 3412. Danach solllte man im Kerker warten. Nach ca. sechs Minuten kommt die Polizei. Ganz wichtig ist es, die Tür nicht zu öffnen (mit dem leuchtenden Schlüssel). Wenn der Polizist die Szenerie wieder verläßt, verliert er ein Abzeichen. Das sollt man an sich nehmen und es dem Tentakel zeigen (Das geht mit „Gebe"). Es haut dann ab. Übrigens, das Funkgerät kann man mit der Radioröhre aus dem uralten Radio reparieren. Das sollte Bernhard machen. ■ *Christoph Klies*

Robocop 2

Mad Max hat sich ein bißchen Zeit für Euch genommen und einige sehr saubere Karten zu Robocop 2 gezeichnet. Das Kartenmaterial umfaßt Level 1, 2, 4 und 5.

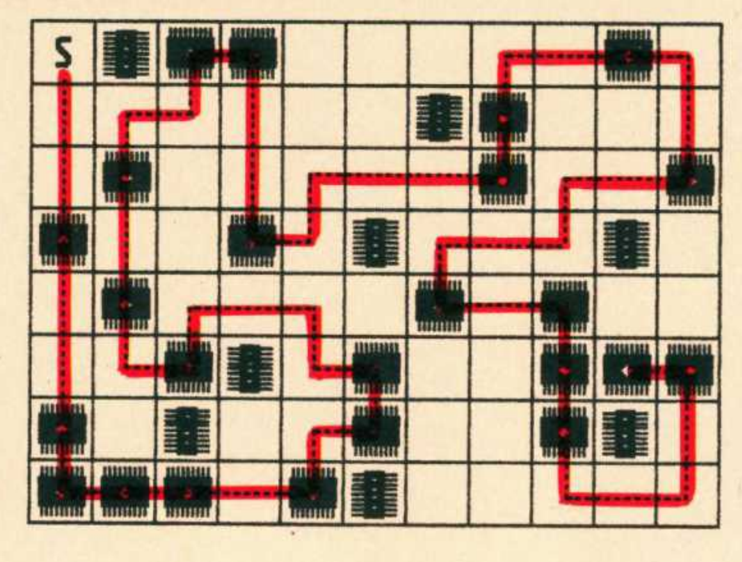
Mad Max, der Vollstrecker

Will man bei Robocop 2 mit unbegrenzter Energie spielen, gibt man im Titelbild *Bamboozalem* ein. Wahnsinn!! (Atari ST)

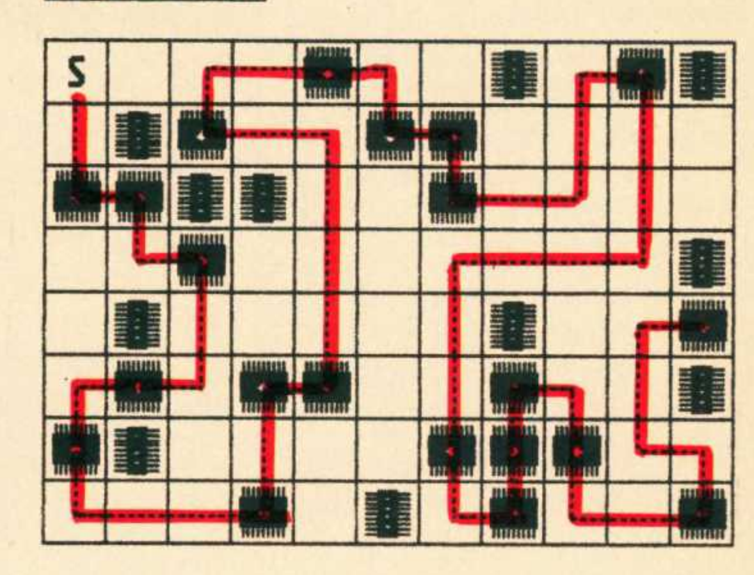
Marco Mierke

ROBOCOP 2 KARTEN

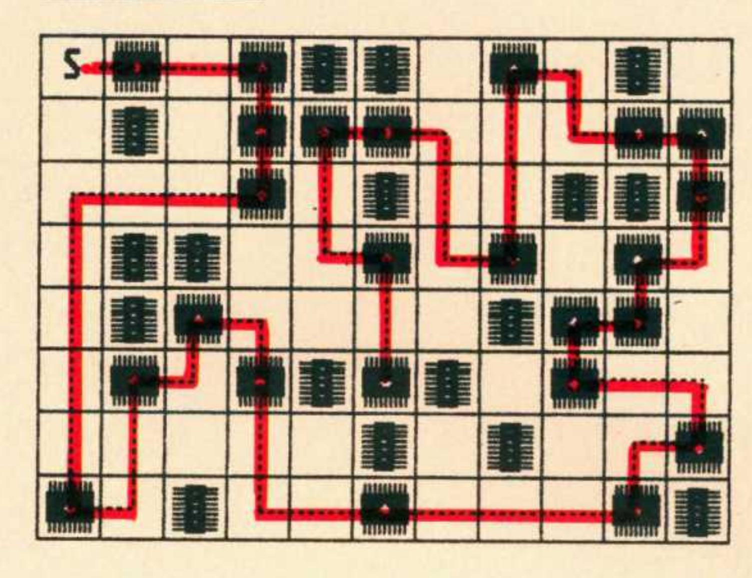
Level 2.1 :



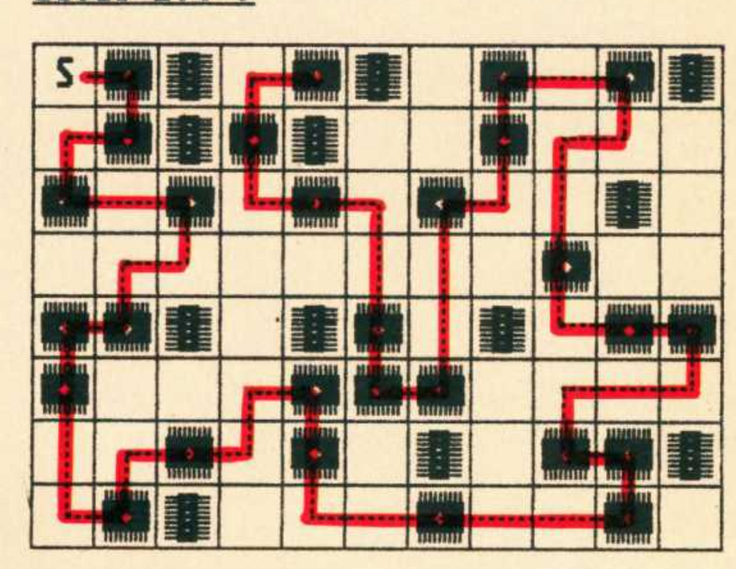
Level 2.2 :



Level 2.3 :



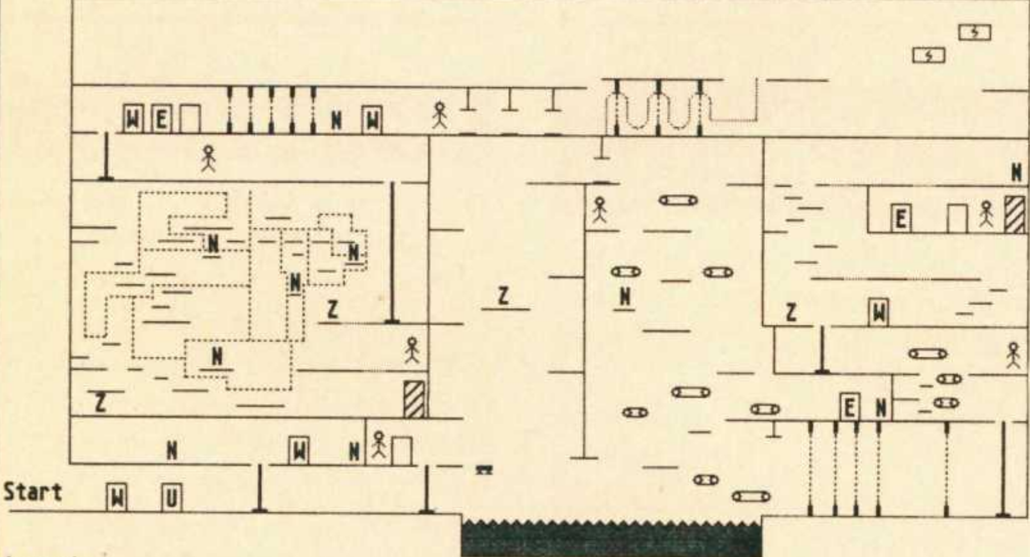
Level 2.4 :



Legende :

- = Erinnerungschip
- S = Start
- = Barrikade
- = Lösungsweg

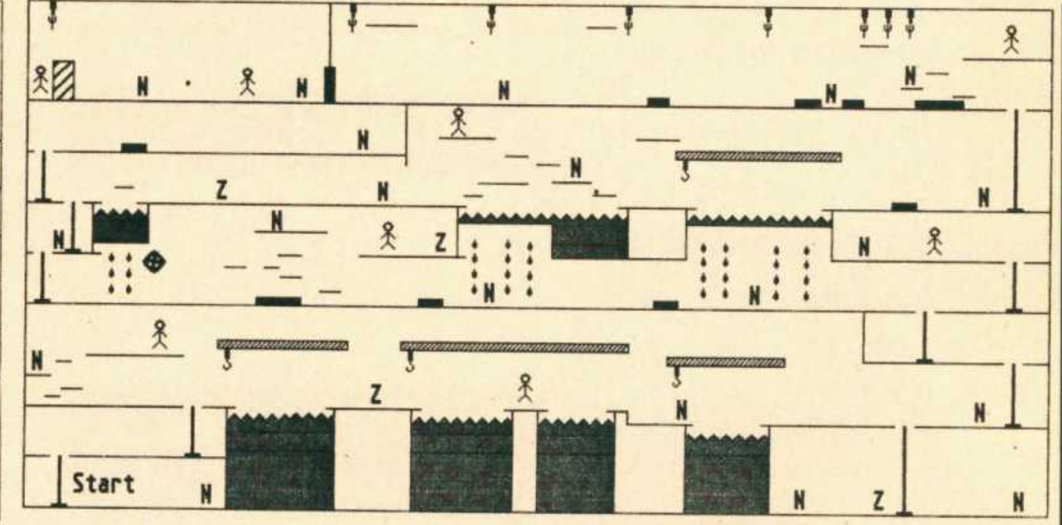
Level 1 :



Legende :

- W = Sonderwaffe
- E = Lebensenergie
- U = Zeitbeschränkte Unverwundbarkeit
- = Leere Kiste
- = Kaputter Boden
- = Zerstampfer (Drüberspringen)
- = Selbstschußanlage
- = Fahrstuhl
- N = Nuke 10%
- Z = Zusätzliche Zeit
- = Zu verhaftener Laborant
- = Stromkasten (Kaputt schießen)
- = Flugplattform
- = Fahrweg der Sägeblätter
- = Rollband
- = Übergangstür

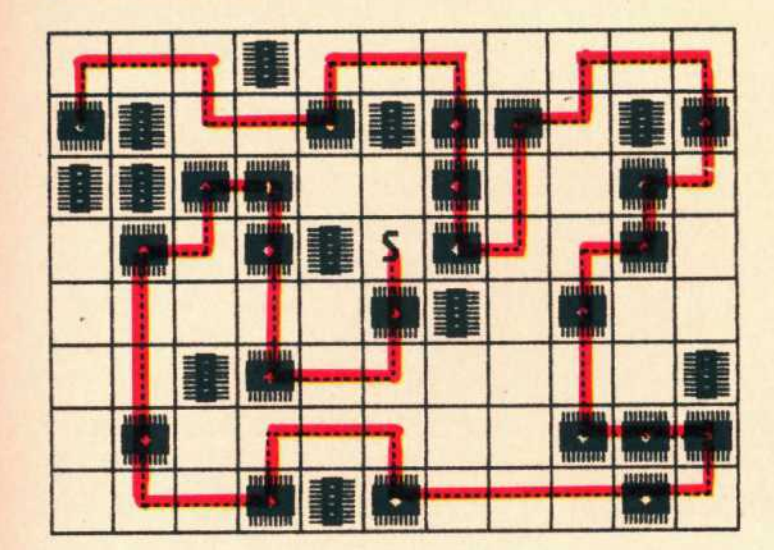
Level 4 :



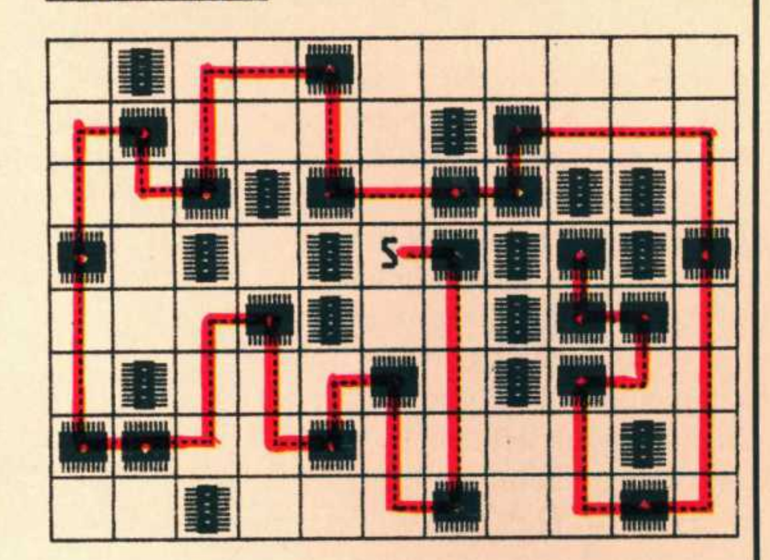
Legende :

- = Fahrstuhl
- = Säure (Tötlich)
- = Selbstschußanlage
- = Kran mit Hacken (Dran springen)
- = Säurebecken (Tötlich)
- = Säuretropfen
- = Tür (Kaputt schlagen)
- = Ausgangstür
- = Zu verhaftener Arbeiter
- N = Nuke 5%
- Z = Zusätzliche Zeit
- = Rollendes Faß (Tötlich)

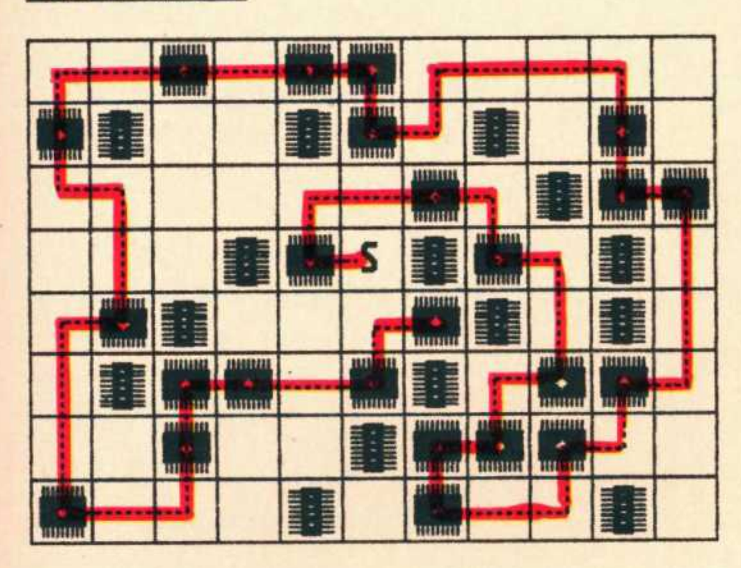
Level 5.1 :



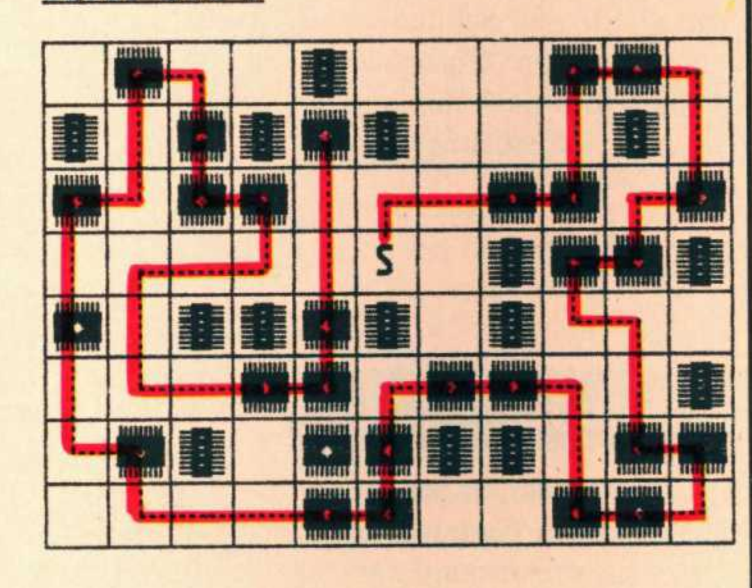
Level 5.2 :



Level 5.3 :



Level 5.4 :



Legende :

= Erinnerungschip

= Barrikade

S = Start

= Lösungsweg





Their Finest Hour, Battle of Britain

Eine hübsche Charactermanipulation haben wir hier vorliegen: Man nehme die Pilot/Crew-Disk von Battle of Britain, seinen Charakter-Editor (Discovery oder ähnliches) und lade den gewünschten Character. Bei folgendem Beispiel sieht man ein Jäger-As der Luftwaffe:

Wenn man sich nach diesem Muster hochdekorierte Besatzungen bastelt, dürfte die „Luftschlacht um England“ kaum noch Probleme bereiten. Alle Angaben beziehen sich auf die Amiga-Version.

■ *Red Baron*

```
00:  01 02 04 00 67 06 1d 00 1d 00 00 00 00 00 ff ff
      a  b  c     d  e  f     g     h     i

  a = TYP (00-RAF,01-Bf109,02-Bf110,03-Stuka,04-Bomber
  b = STATUS (00-active,01-grounded,02-captured,03-KIA)
  c = RANK (RAF 00-05,Luftwaffe 00-04)
d/e = SCORE ???
  f = MISSIONS (gesamt)
  g = MISSIONS (mit welchem Flugzeug,siehe a) für RAF
      Spitfire, für Bomber Do-17
  h = siehe g ,für RAF Hurricane, für Bomber He-111
  i = siehe g/h, für Bomber Ju 88

10:  00 00 ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff 38 00 24 00
                                          j     k
      j = AIR VICTORIES  Spitfires
      k = AIR VICTORIES  Hurricanes

20:  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
      l     m     n     o     p     q     r     s

      l = AIR VICTORIES  Bf-109
      m = AIR VICTORIES  Bf-110
      n = AIR VICTORIES  Ju-87 (Stuka)
      o = AIR VICTORIES  Do-17
      p = AIR VICTORIES  He-111
      q = AIR VICTORIES  Ju-88
      r = BOMBS (dropped)
      s = BOMBS (Hits on Ground Targets)
30:  00 00 00 00 01 01 01 01 01 00
      t           u  v  w  x  y
  t = BOMBS (Hits on Ships)
u-y = AUSZEICHNUNGEN Luftwaffe (00-nein, 01-ja)
v-y = AUSZEICHNUNGEN Royal Air Force (00-nein, 01-ja)
```

Gargoyle's Quest

Gargoyle hat gut lachen, wenn er diese Levelcodes sieht:

Level 1: QNY5-46CC;
Level 2: 9H6B-PGWY;
Level 3: GT8A-EHQL;
Level 4: H8TL-XOAX;
Level 5: IHAY-7JAN;
Level 6: 4IS4-SMYP;
Level 7: GE5B-RYQ4;
Level 8: AAW8-NNDT.

■ *Michael Krause*

Brat

Damit nichts anbrät, wenn Ihr voller Mißmut um eventuelle Spielschwierigkeiten Stunden am Compi hängt, haben wir die Paßwörter 1-12 für das Spiel Brat im diesmaligen Programm:

Level 1: *Bishigmo*;
Level 2: *Mihemoto*;
Level 3: *Sasutozo*;
Level 4: *Sumatzee*;
Level 5: *Nokitago*;
Level 6: *Itsanono*;
Level 7: *Mozimato*;
Level 8: *Hozitomo*;
Level 9: *Mokitemo*;
Level 10: *Zumohato*;
Level 11: *Chanastu*;
Level 12: *Nagaitsu*.

Das Spielsystem war leider nicht angegeben.

Wild West World

Ein paar Tips zu Wild West World hätte er da noch, der D.P.; und zwar wie man beliebtester Bürger in Rockwells innerhalb von einem Jahr werden kann. Natürlich ist das ganze nur auf Betrug aufgebaut. Man spielt also im 2-Player-Modus. Ein Mitspieler kauft beim Händler einen Wagen und verkauft ihn dann für 9999 Dollar wieder an seinen Widersacher. Dies wiederholt man sooft, bis der erste Spieler kein Geld mehr hat, seine Farm miteingeschlossen. Damit ist der Cowboy natürlich ruiniert. Wenn man nach ein paar Tagen versucht, beim Händler mit dem „toten“ Mitspieler Kontakt aufzunehmen, gelingt das, und es stehen in allen drei Städten 3000-8000 Dollar zur Verfügung. In Gold-City und in Onneville wird man mit sehr viel Geld, und in Kraxtown mit sehr viel Land beliebtester Bürger. (Amiga) ■ *D.P.*

Transworld

Wem es bei Transworld auf dem Amiga zu lange mit den LKWs dauert, der gehe folgendermaßen vor: Man wähle zwei Spieler aus, z.B. Money und Pleite. Money nimmt einen Kredit von 50.000 DM und kauft das Maximum an Aktien von Pleite. Pleite macht nun Rundfunkwerbung. Zack, und schon sind die Aktien von Pleite in die Höhe gestiegen. Nun kann Money seine Aktien wieder verkaufen und Pleite läßt man Konkurs machen. Dies kann man beliebig oft wiederholen. ■

Starmac

Loom

Den Leiden von einigen Loom-Spielern will A. Küch mit seinen allgemeinen Tips ein Ende setzen. Alle Zaubersprüche, ihren Fundort und die erste Anwendung hat er für Euch aufgelistet:

1.) Dinge öffnen/ Am Webstuhl/ auf das Ei am Boden
2.) Im Dunklen sehen/ Im Wald bei den Eulen/ Im Dorf, rechte Seite
3.) Stroh zu Gold/ Rechts, erstes Zelt im Dorf/ In der Drachenhöhle
4.) Dinge entleeren/ Rechts, ein Zelt weiter/ In der Drachenhöhle
5.) Dinge grün färben/ Im gleichen Zelt/ Auf die Wolle am Boden
6.) Drehung/ Bei der Windhose/ Bei der Windhose (umgekehrt!)
7.) Unsichtbarkeit/ Auf dem Weg zu den Schäfern/ Bei den Glasmachern
8.) Dinge schärfen/ Sense bei den Glasmachern/ In der Schmiede
9.) Schreckensmelodie/ Blick in die Glaskugel/ Auf dem Weg zu den Schäfern
10.) Transzendenz/ Blick in die Glaskugel/ Am Spielende auf einen selbst anwenden
11.) Schlafmelodie/& Beim schlafenden Schlafhirten/ Auf den Schafhirten
12) Heilungsmelodie/ In der Hütte bei den Schäfern/ Auf den toten Rusty anwenden
14.) Schweigemelodie/ Gilde der Weber, am Webstuhl/ Auf Hetchel
15.) Verwandlungsmelodie/ Am gleichen Ort/ Wieder auf Hetchel
16.) Zerstörungsmelodie/ Am gleichen Ort/ Auf den Webstuhl anwenden.

Hinweis: Alle Sprüche , die umgedreht nicht den gleichen „Sinn“ wie in der Normalfassung haben, können in verschiedene Richtungen angewendet werden, z.B.: „Drehung einleiten“ bewirkt verkehrt herum einen Stop einer Drehung. Noch was zu den Noten: C, D und E erhält man zu Beginn des Spiels. F bekommt man beim Grünfärben der Wolle im Dorf. G gibt's bei der Ankunft auf der Insel. A bringt die Verwandlung des Goldes in Stroh in der Drachenhöhle mit sich. H, bzw. N ist die Belohnung für das Schließen des Loches bei den Glasmachern. Ein Cis ertönt nach der Anwendung der Zerstörungsmelodie auf den Webstuhl. ■

A. Küch

Eliminator

Oliver hat nach langer Ballerphase dreizehn Codewörter für das Spiel Eliminator auf dem ST herausgefunden. Um die Codes benutzen zu können, muß man im Titelbild (nicht im Ladebild!) die Help-Taste drücken und dann das entsprechende Wort eingeben. Daraufhin startet das Spiel im gewünschten Level:

1.) *Schweine* (Oder irgendeine Buchstabenkombination, die nicht als Codewort auftaucht)
2.) *Ameoba*
3.) *Blooop* (drei O's)
4.) *Cheeki*
5.) *Doinok*
6.) *Enigma*
7.) *Flipma*
8.) *Geegee*
9.) *Handel*
10.) *Icicle*
11.) *Jammin*
12.) *Kikong*
13.) *Lapdog*

■

Oliver Kinne

Flood

Packt die Badehose ein! Es kommen 42 Levelcodes für Flood: L1: Frog; L2: Year; L3: Quif; L4: Long; L5: Word; L6: Fred; L7: Wine; L8: Grip; L9: Trap; L10: Thud; L11: Frak; L12: Vine; L13: Jump; L14: Nill; L15: Four; L16: Grit; L17: Zing; L18: Jing; L19: Lido; L20: Pool; L21: Hate; L22: Reed; L23: Lime; L24: Quit, L25: Wing; L26: Flee; L27: Giga; L28: Head; L29: Lood; L30: Sing; L31: Joux; L32: Pink; L33: Gogo; L34: Lets; L35: Quad; L36: Bill; L37: Eggs; L38: Hens; L39: Nail; L40: Soap; L41: Foam; L42: Meek (Amiga) ■

Daniel Pilorz

Super Mario Land

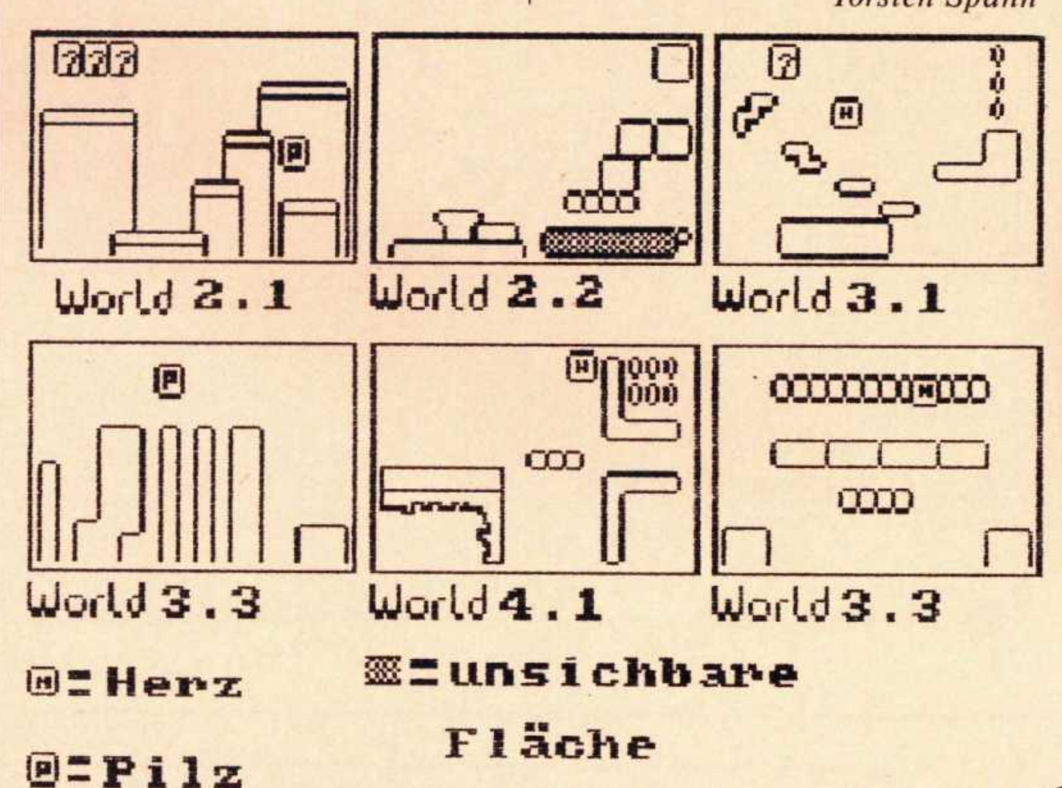
Nachdem in den letzten Ausgaben oftmals umständlich beschrieben werden mußte, wo sich etwaige Herzchen und Pilze, bzw. unsichtbare Flächen befinden, haben wir diesmal einige kleine Karten für Euch. Wohl bekomm's. (Gameboy) ■

Thomas Wagner

World Cup Italia 90

Wem die Lust am Weltmeister-Titel immernoch nicht vergangen ist, der sollte folgende Ratschläge beherzigen:
Um Weltmeister zu werden, sollte man am besten eines der starken Teams wählen, wie z.B. Brasilien oder Deutschland. Im Spiel selbst muß man sofort in den Gegner „reinrutschen“, wenn dieser den Ball hat. Hat man ihn selbst, so darf man nie Kurzpaßspiel betreiben, sondern sollte immer sofort nach vorne schlagen, bis sich der Ball im 16-Meter-Raum des Gegners befindet. Hier nicht lange fakkeln, sondern sofort abziehen, und zwar am besten Volley, das heißt, direkt aus der Luft. (Sega Mega Drive) ■

Torsten Spann



Tetris

Kennt Ihr schon diesen? Beim Titelbild der Gameboy-Version drückt einfach mal das Steuerkreuz nach unten und startet dann. Das Spiel läuft jetzt etwas schneller. ■

T. Spann

Ultima V

Neulich beim Ultima V-Spielen ist Andreas etwas aufgefallen: Wenn man sich in der Wildnis befindet, sollte man mal die Underworld-Disk statt der Britannia-Disk einlegen. Man befindet sich daraufhin sofort in der Underworld. Es entsteht hierbei zwar ein Kuddelmuddel von Sprites, das Problem Underworld kann man damit aber trotzdem lösen. Legt man übrigens die Britannia-Disk jetzt wieder ein, gelangt man selbstverständlich unverzüglich wieder in die Oberwelt. (C64) ■

Andreas Rabe

Teenage Mutant Hero Turtles

Wenn man bei der Codeabfrage nach einer vierstelligen Nummer gefragt wird, gibt man erst *8859*, dann *1506* und schließlich die richtige Nummer ein. Bei Spielstart drückt man sofort *Help* und hat dafür unbegrenzte Energie. (Atari ST) ■

Marko Mierke



Indianapolis 500

Allen eingefleischten Rennfahrern unter Euch sei mit einigen Rennerfahrungen von Namri beim Spielen von Indianapolis 500 geholfen: Das Set-Up ist für den *Penske-Chevrolet* vorgesehen. Die zwei anderen Autos sind aber fast genauso wie der Chey, außer daß man beim *Lola Buick* die Gänge tiefer schalten muß. *Fuel*: Für die Qualifikation braucht man zehn Gallonen, denn wenn das Auto genauso eingestellt ist, wie es hier beschrieben wird, verbraucht man mindestens fünf Gallonen in der letzten Runde. Für das Rennen wird natürlich ein voller Tank benötigt. Nur Anfänger fahren 10- und 30-Runden-Rennen. *Wings*: Bei der Qualifikation muß das *Rear-Wing* ganz nach oben gelegt werden, das *Front-Wing* eine Stelle nach unten. Es ist zwar schwer, die Kurven zu nehmen, aber dafür kann man auf den Geraden ordentlich beschleunigen. Im Rennen muß man beide *Wings* drei bis fünf Stellen runterbringen, jedoch muß die Position vorne stets um eins unter der hinteren liegen. *Rubber*: Während der Qualifikation nehme man links weiche Reifen und rechts Medium-Reifen. Im Rennen kann man dieselbe Kombination nehmen. Nimmt man aber links Medium-Schlappen und rechts harte, braucht man die Reifen einfach nicht so oft zu wechseln. *Stagger*: Ganz klare Sache: Hier wird bis zum Maximum +1.00 aufgelegt. *Pressures*: Im Gegensatz zu der Anleitung stellt man die Reifen besser zwischen 24 und 28 PSI ein. Das gilt für Qualifikation und Rennen. Wenn man über 28 PSI aufpumpt, kann man schneller fahren, die Steuerung ist jedoch hart und schwer. Hat man weniger als 24 PSI, kann man sich die gegnerischen Autos von hinten ansehen. Und das sollte doch vermieden werden, oder was? *Shocks*: Am besten stellt man alle vier um zwei Stellen nach unten ein. Den Tip in der Anleitung zu diesem Thema kann man getrost vergessen.

Sehr starke Lenkbewegungen würden bei der dort empfohlenen Einstellung in eine Katastrophe münden. *Cambers*: Die originale Einstellung ist hier mal als ultimative anzusehen. Eine bessere konnte noch nicht ermittelt werden. *Gears*: Die *Gears* stellt man beim Chey auf 10.00, beim Lola zwei Punkte tiefer. *Turbocharger*: Auf neun stellen, und sonst gar nix!
Die Grafikauflösung ist in der schwachen Einstellung am übersichtlichsten. Bei hoher Auflösung wird man zu sehr abgelenkt. Die Maus kommt medium am besten, sonst fährt man die Kurven zu stark an und fliegt oft aus der Bahn. Nach einem *Pitstop* oder einer gelben Flagge muß man in den Kurven sehr gut aufpassen, da die Reifen zu diesem Zeitpunkt noch kalt sind und noch nicht so gut haften. Wenn man alles richtig macht, ist die Qualifikationsrunde mit durchschnittlich 233mph zu schaffen. Jetzt muß man bloß noch 200 Runden ohne Fehler überstehen, um sich als Rennaß feiern lassen zu können. ■

N. Dagyab

Ishido

Für alle Gehirnakrobaten sind hier ein paar Tips zu dem Spiel Ishido. Es wurde der Spielgrad *Modern, 1 Player* gewählt:

1.) Vergeßt die Ecken. Erstens braucht man schon alleine sechs Steine, um einen *-4-Way* zu bauen, und zweitens ist es fast unmöglich, zwei unabhängige Steinformationen miteinander zu verbinden.

2.) Bevor man einen *-4-Way* aufbaut, sollt man sich vergewissern, ob der Stein, auf den man hinarbeitet, nicht schon zweimal gefallen ist.

3.) Den Grundstein für mehrere *4-Ways* legt man zu Beginn des Spiels. Gegen Ende (ca. ab den letzten 12 Steinen) sollte man nur noch das Entleeren der *Pouch* im Auge behalten.

4.) Als eine sehr hilfreiche Gedächtnisstütze könnte sich eine kleine Liste herausstellen, in die man jeden gefallenen Stein vermerkt und somit schnell ablesen kann, ob einer jetzt schon zweimal, einmal oder noch gar nicht im Spiel ist.

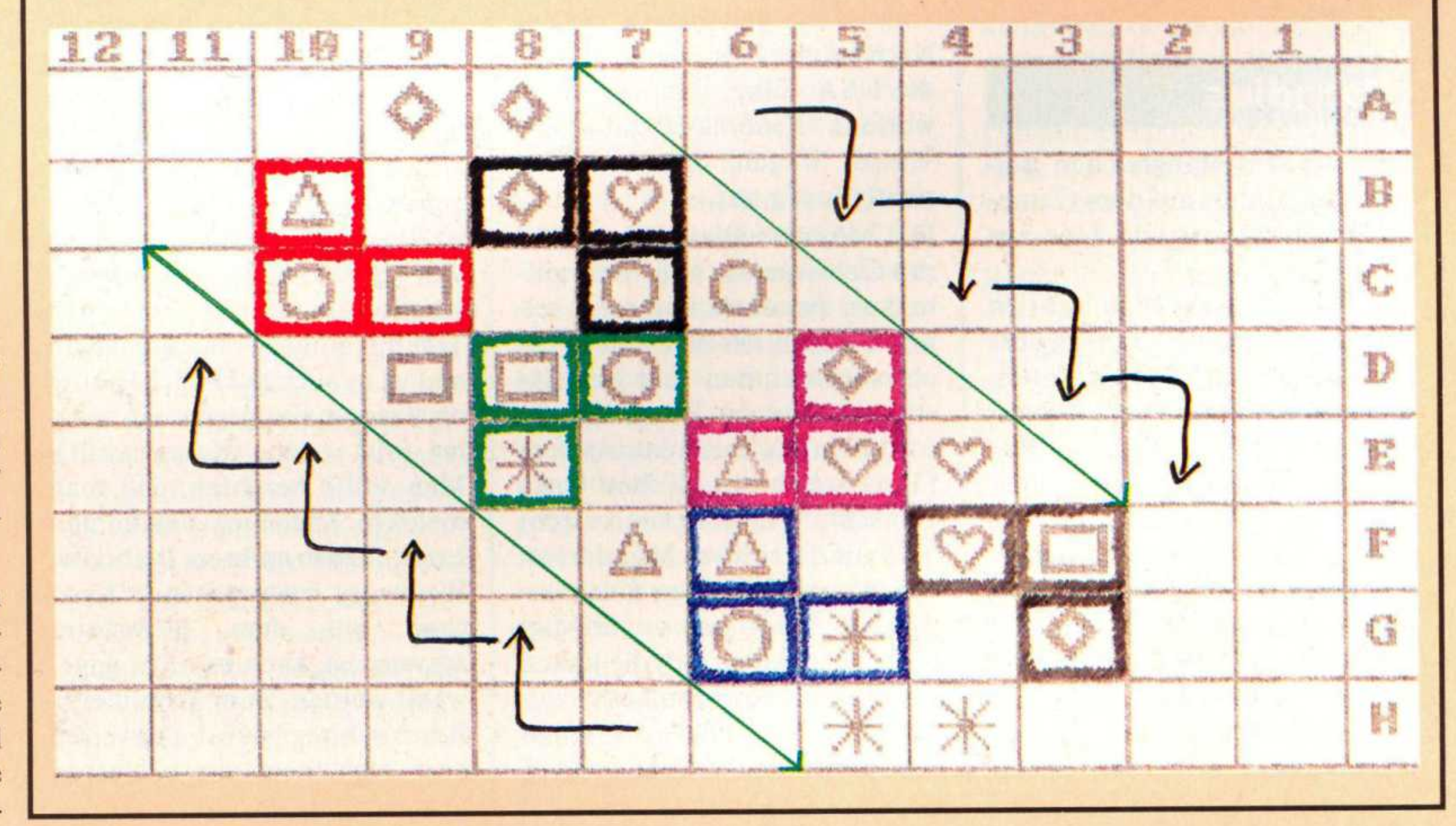
5.) Wenn man an den Rändern anlegt (was man des öfteren muß), sollte man Konstruktionen vermeiden, d.h. nicht zur Mitte hin bauen (s. 1), sondern entlang der Ränder. Die Steine sind dann so gut wie verloren, aber sie stören gegen Ende des Spiels nicht so sehr.

6.) Was alles sollte man sich überlegen, wenn man einen *4-Way* basteln will?
A.) Wie soll der Ziel-Stein aussehen, gibt's ihn auch noch?
B.) Ist die Form oder Farbe schon stark vertreten oder nicht? Wenn ja, könnte es recht lange dauern, bis dieser *4-Way* -wenn überhaupt auch rechtzeitig- fertig wird. 12 Steine gibt es in einer Farbe bzw. Form.
C.) Nehme ich nicht wichtige Steine für den Bau des einen *4-Way* den anderen Weg?

7.) Desweiteren sollte man sein Spiel möglichst unabhängig gestalten, d.h. das Warten auf einen ganz spezifischen Stein vermeiden. Viel besser ist da ein Warten auf eine Farbe (egal welche Form) oder Form (egal welche Farbe).

8.) Hier nun ein Musterbeispiel für eine ideale Spieleröffnung:
a.) D7 und E6 bilden die Grundlage in der Mitte. C7 und C6 müssen in der Form, D8 und E8 in der Farbe mit D7 übereinstimmen.
b.) D8 und C7 sind die Grundsteine für den nächsten *4-Way.* D9 und C9 müssen in der Form mit D8 passen, B7 und B8 mit C7 in der Farbe.
c.) Die nächsten Grundsteine sind C9 und B8. C10 und B10 sollten mit C9 farblich übereinstimmen, A8 und A9 mit B8 ebenfalls in der Farbe.
d.) Von E6 aus läuft alles im selben Schema (siehe Skizze).
e.) Sollte man diese (was zu 99% nicht eintrifft) oder eine ähnliche Stellung vorfinden, wäre der Weg der Pfeile ein Optimum. Da dies aber nur sehr selten vorkommt, sollte man die Treppen (grüne Linien) aufbrechen, weil sie extrem wenig Anlegemöglichkeiten offen lassen. Also weg damit!!
f.) Man kann zur Spieleröffnung natürlich auch nach rechts oben und links unten bauen, das Schema bleibt sich gleich. Der wahrscheinlich wichtigste Tip ist selbstverständlich: Niemals aufgeben! Aber mit diesen Hilfen dürften zumindest alle Startschwierigkeiten der Vergangenheit angehören. Auch zehn *4-Ways* sind möglich! (Amiga) ■

Gerald Zaynard



Might and Magic II

„Ey Tach ey!" Mit diesen Worten kündigte Kai aus Duisburg seine Tips zu Might and Magic II an. Konkret: Alle, die Probleme mit dem Gold haben, sollten sich im Kampf sterben lassen und dann den alten Spielstand laden. Sobald der „normale" Spielscreen wieder erscheint, betätigt man die Taste „S" (wie *Search*). Auf diese Art und Weise findet man eine Schatz. Wer Gems braucht, sollte sich an der *Emerald Coast* (im Wasser!!) ummsehen, oder zum Gemmacher *Volkano* gehen. Und nun noch ein paar Koordinaten zu einigen Dungeons, Castles und Städten: *Nomadic Rift cavern*: D3 13; 7 (Man fällt in ein Loch.)/ *Dawn's Mist Cavern*: D4 3; 7/ *Corak's Cavern*: C2 5; 11/*Sarakin's Mine*: A2 12, 3/ *Dragon's Domination*: D1 12, 14/ *Druid's Point Cavern*: C3 1, 6 (Paßwort: *Druids*)/ *Gemmaker Volcano*: E1 4, 7/ *Murray's Cavern*: B4 (auf *M. Resort Isle*)/ *Elemental Pl. of Water*: A4 0, 0/ *Pas T. T. Time of Fire*: E1 15, 15/ *Pass T. T. Time of Earth*: E4 15, 0/Schlösser findet man an untenstehenden Lokalitäten: *Pinehurst*: A2 1, 1/ *Hillstone*: D4 13, 1/ *Royal Palace*: D2 14, 14/ *Woodhaven*: C1 3, 14/Städte sind hier zu suchen: *Middlegate*: C2 7, 3/ *Sandsobar*: E4 4, 10/ *Tundara*: A1 12, 3/ *Vulkania*: E1 3, 4/ *Atlantium*: A4 13, 10. Zuguterletzt befindet sich *Murray's Resort Isle* bei B4 3, 3. ■

K. Thorhauer/Andy Schofield

Parodius

Einen sehr umfangreichen Beitrag zu Parodius auf dem Gameboy erhielten wir von Jens aus Olfen:

Beste Ausrüstung: Man geht in den Pausenmode und drückt „Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, B, A". Jetzt kann man den Modus wieder verlassen und hat die ultimative Ausrüstung. Lediglich ein paar *Speedups* fehlen noch zum ganzen Glück. Diese kann man den Aliens jedoch mit Leichtigkeit abknöpfen. Man sollte beachten, daß man diesen Trick nur einmal benutzen darf.

Bestes Schiff: Nach Jens' Meinung ist die *Vic Viper* das beste Schiff, da es die besten Laserwaffen hat.

Die Endgegner:

Katzenschiff: Man sollte erstmal auf das Periskop schießen, dann auf den kleinen Motor unter dem Schiff. Wenn man Lust hat, kann man noch auf die Matrosen zielen. Zuletzt attackiert man ständig den Kopf der Katze, und schon nach kurzer Zeit entschwindet der Kreuzer in tiefere Gefilde.

Piratenvogel: Die Laser der Vic Viper kommen hier bestens zur Geltung. Man muß stets auf den großen Vogel ballern und darf dabei nicht vergessen, den „komischen" Vögeln auszuweichen. Hat man den großen endlich getroffen, bekommt dieser einen furchtbaren Schrecken, was auf dem Gameboy sehr gut animiert ist.

Clowns und Pakete: Nach kurzer Zeit treten ganz viele Clowns (?) und Geschenkpakete auf, auf die man wie wild feuern muß. Die Clowns werfen mit Spiegeleiern, und aus den Geschenken schälen sich weitere Widersacher. In dieser Szene kann man ganz leicht nach oben und unten fliegen, ohne gebremst zu werden. Wenn man die Clowns richtig getroffen hat, bekommen sie ein Pflaster, und die Spiegeleier fallen aus.

Der USA-Vogel: Man muß immer ballern und auf die drei Federn achten, die das Flügelvieh abwirft. Die kleinste Berührung ist dabei tödlich. Kurz nachdem er die Federn gelassen hat, kommen zwei Blitze aus dem Schnabel. Man muß auch versuchen, das Schild, welches aus dem Hut kommt, ein paarmal zu treffen. Nach einiger Zeit entblößen sich die USA völlig, und das abgeworfene Federkleid fällt in's Wasser. So ganz ohne sieht das richtig lustig aus.

Die Münder: Diese schmeißen mit Gebissen um sich. Man sollte, kurz bevor sie kommen, seinen Platz in der Mitte des Displays einnehmen und Schüsse streuen, was das Zeug hält. So wird nämlich der linke, mittlere Mund schon ein bißchen fertig gemacht. Anschließend geht man auf die rechten Münder los, aber Vorsicht vor den Knabberleisten! Wenn diese erledigt sind, verschieben sich die linken hin und her. Jetzt muß man versuchen, den mittleren abzuschießen, was recht einfach ist, da wir ihn ja schon vorher beschossen haben. Noch einfacher geht's dann weiter. Nach dem unteren beseitigt man letztlich den oberen und fertig!

Der Tänzer: Links sollte man bleiben, da Steine von der Decke fallen. Wenn über -dem Tänzerkopf Funken fliegen, schnell mal eine andere Richtung einschlagen, da er in diesem Moment seine Waffe zückt, die genau dahin zielt, wo er sich vorher befand. Hat man ihn oft genug getroffen, fällt das Schild zu Boden und aus ist's mit dem sterbenden Schwan. Der Riesen-Fels: Erstmal muß man den Schüssen des Riesen-Kopfes ausweichen, danach von oben her auf alles zielen, was sich bewegt. Ein Weilchen später kommt ein Kopf mit Antenne, wobei man beachten muß, daß man sich nicht auf der gleichen Höhe mit der Antenne befindet. Hierauf wird nach links gescrollt. Jetzt muß man wieder dem Riesenkopf ausweichen und von unten her alles zerballern, was einem vor die Kimme kommt. Nachher kommt hinten aus dem Felsen noch ein Kopf raus, der, wenn er seine Augen verstellt, mit einer Riesenrakete liebäugelt. Schnell ein Ausweichmanöver einzuleiten ist, lebenswichtig! Dieser Endgegner ist eigentlich nur mit zusätzlicher Ausrüstung zu schaffen, d.h. man sollte zwei Beiboote, die beste Waffe und den stärksten Schutzschild haben.

Core-Krebs: Immer den Armen ausweichen, heißt die Devise, dabei mit dem Laser den Körper des Krebses bearbeiten. Auf seine Energiebälle achten!!! Schon nach kurzer Zeit macht dieser Gegner schlapp. Wenn man alles geschafft hat, fängt man beim ersten *Stage* wieder an. Nicht alle genannten Gegner sind übrigens Endgegner, der Clown z.B. ist da schon eine Ausnahme. Da sie jedoch nicht gerade leicht zu schaffen sind, wurden sie in den Text mit aufgenommen. Manchmal ist es auch der Fall, daß kurz nach einem Endgegner ein zweiter folgt (siehe Katzenschiff). Man sollte beachten, daß man mehrere Speedups bekommen kann, ebenso mehrere Beiboote. Wenn das entsprechende Kästchen auf dem Bildschirm schwarz ist, kann es nicht angewählt werden. Zum Schluß eine Beschreibung der Fähigkeiten der einzelnen auswählbaren Schießgefährten mit Erklärung der Tastenbelegung: Bei der *Vic Viper*: S= Speedup, das Raumschiff wird schneller/ M= Mehr Schuß, es geht zusätzlich ein Schuß nach rechts-unten. D= Weitere Schüsse, wovon einer nach oben-rechtsund einer die normale Schußbahn einschlägt./ L=Die beste Waffe: ein durchdringender Laser!/ O= Beiboot mit gleicher Bewaffnung./ B= Zwei Zahnräder, die das Schiff nach vorne schützen. Beim *Tintenfisch* sieht's folgendermaßen aus: S=Speedup, wie gehabt./ M= Schüsse nach rechts-unten und rechts-oben./ D=Schüsse nach vorne und hinten./ R= Flächen-Schüsse, die sich vergrößern./ ==Kleine Tintenfische mit gleicher Bewaffnung./ B= Ein Glasbehälter schützt den Tintenfisch.

Die *Zwillings-Biene* hat auch was drauf: S= Speedup/ M= Zwei Fäuste schnellen nach vorne./ D=Schüsse nach vorne und hinten./ 3=Drei-Wege-Schuß, nach vorn, rechts-oben und --unten./ O=Auch hier gibt es kleine Helferchen./ B=Die Biene wird von hinten und vorne durch Netze (oder Waben?) geschützt.

Zum guten Schluß stellt der *Pinguin* sein Können vor: S=Speedup/ M=Ein kleiner Fisch dient als Munition./ D= Ballern nach vorne und rechts-oben ist möglich./ SP= Ein undefinierbares Kampfwerkzeug. Es ist nur bekannt, daß sich graue Kreise bilden, wenn man den Feuerknopf bedient./ O= Kleine Pinguine, wie gehabt./ B=Zwei Bälle schützen den Pinguin von vorne und hinten. ■

Jens Matheuszik

Ultima 6

Die Qualität macht's! Dies gilt auch für die Zaubersprüche, die in Ultima 6 Verwendung finden. Deshalb haben wir die Liste mit den unterschiedlichen Qualitäten der Spells für veröffentlichungswürdig erklärt.

Daß es sich lohnt, *Iolo* mit dreimal *Spam* und einmal *Humbug* anzusprechen, wißt Ihr ja hoffentlich noch! Die Items, die man dann mit *Get Item* aufnehmen kann, sind -wie Ihr sicher auch schon wißt- mit Zahlen codiert. Damit Ihr nicht zufällig irgendwelche Objekte ergattert, könnt Ihr Euch anhand der Liste orientieren: ■

Florian Weber



```
So , jetzt noch ein paar Tips :

1: Die OUALITY ist bei den SPELLS besonders wichtig :

   QUALITY 0 = CREATE FOOD          69 = PARALYZE
           1 = DETECT MAGIC         70 = PICKPOCKET
           2 = DETECT TRAP          71 = REVEAL
           3 = DISPEL MAGIC         72 = SEANCE
           4 = DOUSE                73 = X-RAY
           5 = HARM                 80 = CHARM
           6 = HEAL                 81 = CLONE
           7 = HELP                 82 = CONFUSE
           8 = IGNITE               83 = FLAME WIND
           9 = LIGHT                84 = HAIL STORM
          16 = INFRASION            85 = MASS PROTECT
          17 = MAGIC ARROW          86 = NEGATE MAGIC
          18 = POISON               87 = POISON WIND
          19 = REAPPEAR             88 = REPLICATE
          20 = SLEEP                89 = WEB
          21 = TELEKINESIS          96 = CHAIN BOLT
          22 = TRAP                 97 = ENCHANT
          23 = UNLOCK MAGIC         98 = ENERGY WIND
          24 = UNTRAP               99 = FEAR
          25 = VANISH              100 = GATE TRAVEL
          32 = CURSE               101 = KILL
          33 = DISPEL FIELD        102 = MASS CURSE
          34 = FIREBALL            103 = MASS INVISIBILITY
          35 = GREAT LIGHT         104 = WING STRIKE
          36 = MAGIC LOCK          105 = WIZARD EYE
          37 = MASS AWAKEN         112 = ARMAGEDDON
          38 = MASS SLEEP          ( Dieser Spruch vernichtet alles
          39 = PEER                      Leben in Britannia )
          40 = PROTECTION          113 = DEATH WIND
          41 = REPEL UNDEAD        114 = ECLIPSE
          48 = ANIMATE             115 = MASS CHARM
          49 = CONJURE             116 = MASS KILL
          50 = DISABLE             117 = RESURRECT
          51 = FIRE FIELD          118 = SLIME
          52 = GREAT HEAL          119 = SUMMON
          53 = LOCATE              120 = TIME STOP
          54 = MASS DISPEL         121 = TREMOR
          55 = POISON FIELD
          56 = SLEEP FIELD
          57 = WIND CHANGE
          64 = ENERGY FIELD
          65 = EXPLOSION
          66 = INSECT SWARM
          67 = INVISIBILITY
          68 = LIGHTNING

 1 = LEATHER HELM      44 = TWO-HANDED-HAMMER       86 = GAVEL
 2 = CHAIN COIF        45 = TWO-HANDED-AXE          87 = ORB OF THE MOONS
 3 = IRON HELM         46 = TWO-HANDED-SWORD        88 = GOLD
 4 = SPIKED HELM       47 = HALBRED                 89 = GOLD NUGGET
 5 = WINGED HELM       48 = GLASS-SWORD             90 = TORCH
 6 = BRASS HELM        49 = BOOMERANG               91 = 1 ZU YLEM
 7 = GARGOYLE HELM     50 = TRIPLE CROSSBOW         92 = 1 SILVER SNAKE VENOM
 8 = MAGIC HELM        51 = FORCE FIELD             93 = SEXTANT
                       52 = WIZARD EYE              95 = BRUNCH OF GRAPES
 9 = WOODEN SHIELD     54 = MAGIC BOW               96 = BUTTER
10 = CURVED HEATHER    55 = ARROW                   97 = GARGISH VOKABULARY
11 = WINGED SHIELD     56 = BOLT                    99 = BACKPACK
12 = KITE SHIELD                                   100 = SCYTHE
13 = SPIKED SHIELD     57 = SPELLBOOK              103 = PICK
14 = BLACK SHIELD      58 = SPELLS                 104 = SHOVEL
15 = DOOR SHIELD       59 = CODEX                  105 = HOE
16 = MAGIC SHIELD      60 = BOOK OF PROPHECIES     106 = WOODEN LADDER
                       61 = BOOK OF THE CIRCLES    114 = KNIFE
17 = CLOTH ARMOUR      62 = VORTEX CUBE            115 = WINE
18 = LEATHER ARMOUR    63 = PICK LOCK              116 = MEAD
19 = RING MAIL         64 = KEY                    117 = ALE
20 = SCALE MAIL                                    127 = SKILLET
21 = CHAIN MAIL        65 = BLACK PERL             128 = LOAVES OF BREAD
22 = PLATE MAIL        66 = BLOOD MOSS             129 = POTION OF MEAT
23 = MAGIC ARMOUR      67 = GARLIC BLUB            130 = ROLLS
                       68 = GINSENG ROOT           131 = CAKE
24 = SPIKED COLLAR     69 = MANDRAKE ROOT          132 = CHEESE
25 = GUILD BELT        70 = NIGHTSHADE MUSHROOM    133 = HAM
26 = GARGOYLE BELT     71 = SPIDER SILK            135 = HORSE CHOPS
                       72 = SULFUROUS ASH          136 = SKEWER
27 = LEATHER BOOTS                                 149 = SHIPS DEED
28 = SWAMP BOOTS       73 = MOONSTONE              151 = BOOK
                       74 = AMULET OF SUBMISSION   152 = SCROLL
33 = SLING             75 = SNAKE AMULET           153 = PANPIPES
34 = CLUB              76 = ANKH AMULET            154 = TELESCOPE
35 = MAIN GAUCHE       77 = GEM                    166 = SACH OF GRAIN
36 = SPEAR             78 = STAFF                  167 = SACK OF FLOUR
37 = THROWING AXE      79 = LIGHTNING WAND         169 = RUBBER DUCKY
38 = DAGGER            80 = FIRE WAND              171 = FUMAROLE
39 = MACE              81 = STORMCLOAK             172 = SPIKES
40 = MORNING STAR      82 = RING                   173 = TRAP
41 = BOW               83 = OIL FLASK              178 = BUCKET
42 = CROSSBOW          84 = RED GATE               181 = CHURN
43 = SWORD             85 = BLUE GATE
```

Metal Masters

Der erste Gegner bei Metal Masters erfordert nach Philipp's Meinung eine Spezialbehandlung: Beim *Radiactor* geht man sofort nach Kampfbeginn in die Hocke (in der unteren Ebene) und schießt seine Raketen ab (untere Stellung mit gedrücktem Feuerknopf). Der Gegner, der sich nicht gerade als besondere Leuchte erweist, läuft daraufhin immer wieder in die Raketen hinein und zerstört dadurch sein Fahrwerk. Wenn es zum Nahkampf kommt, schlagt Ihm wieder gegen die Beine (Joystick links bzw. rechts schräg unten mit gedrücktem Feuerknopf). Wenn sie endgültig schrottreif sind, geht in die andere Ebene, lauft um ihn herum und macht ihn von hinten fertig. Habt Ihr dem Metallhaufen die beiden Arme kaputtgeschlagen, und es ist lediglich noch der Rumpf intakt, haltet ein bißchen Distanz zu diesem kläglichen Rest und feuert wieder mit Raketen auf die bereits defekten Beine. Ihr bekommt jetzt einen Dollar pro Treffer und könnt Euch damit ein Heidengeld verdienen, wenn Ihr nicht vergeßt, ab und zu mit „F-5" die Zeit zu verstellen, denn der Kampf ist ansonsten nach fünf Minuten zu Ende. Ach ja, falls Euch der Computer zwischendurch mal ermahnen sollte, macht das gar nichts. Sammelt ruhig solange Kohle ein, bis Ihr Euch nach dem Kampf alle erwünschten Waffen kaufen könnt. Die restlichen Gegner können dann je nach Belieben abserviert werden. (Atari ST)

■

Philipp Schmidt

M.U.D.S.

Da bekanntlich viele Wege nach Rom führen, lassen wir auch Marc seine Spielstrategie erläutern und sagen: M.U.D.S. ab:

Taktiken:

1. Runde: Kauft Euch in der ersten Stadt unbedingt den *Human Teut Busnet*, der ausgezeichnet fürs Mittelfeld geeignet ist. In der Abwehr benutzt man am besten die Klumpen (*Bullies*). Für den Sturm eignen sich jetzt noch ganz gut die *Whizzles* oder *Warclongs*. Geht nicht zu großzügig mit Eurem Geld um, d.h. Ein-Sterne-Hotels sind gut genug. Spieler, die nicht aufgestellt werden und auch keine guten Ersatzbankwärmer abgeben, können sofort verkauft werden. Das Wetten des höchstmöglichen Betrags auf die eigene Mannschaft ist obligatorisch. Vergeßt nicht, Euch den Wettgewinn auch abzuholen! Hohe Siege erhöhen die Prämien.

2. Runde: In der Abwehr sind die Klumpen noch erste Sahne. Teut Busnet ist immer noch ein gefährlicher Stürmer. An dieser Stelle sollte man aber die Whizzles verkaufen und durch Pustoks ersetzen. Diese Runde sollte noch keine großen Schwierigkeiten darstellen. Bevor die Abwehr sich richtig positioniert hat, kann man mit Teut schnell angreifen und zwischen den Gegnern durchlaufen, um zu „smashen". Es empfiehlt sich in dieser Runde die Taktik *Offensive*.

3. Runde: In den Sturm gehören auf jeden Fall abgeworbene *Scirons* oder Teut und *Christ Dodd*, den man in dieser Runde kaufen kann. Das Mittelfeld sollte aus Menschen oder Scirons bestehen. Klumpen sind wieder Abwehrspezis, vor allem, weil sie schnelle Gegner in den wassergraben schubsen. Insgesamt sollte man zwei bis drei gute Scirons abgeworben haben, denn sie besitzen einen Giftstachel.

4. Runde: Hier wird's schon etwas schwieriger. Die Klumpen stehen felsenfest in der Abwehr. In den Sturm und ins Mittelfeld kommen je nach Gegner, Scirons, Humanoiden oder Goblins. Hat die gegnerische Mannschaft viele Scirons, sollte man sie auch einsetzen, weil sie sonst nur die Humanoiden oder Goblins dezimieren würden. Hinzu kommt wieder die alte Aufstellung und ein bißchen Glück. Scirons sind immun gegen die heißen Fontänen.

■

M. Droske

Rock Star Ate My Hamster

Wer von Euch kennt wohl das Spiel „Rock Star Ate My Hamster"? Falls Ihr zu den (Un)-glücklichen gehören solltet, kann Euch das hier vielleicht weiterhelfen: Es sollten immer vier Rockstars angewählt werden, die zusammen nicht mehr als 1000 Pfund wert sind. Wenn man zu viel Publicity betreibt, kann schon mal der eine oder andere Star sterben, und dann wäre es doch schade um das schöne Geld, das man für seinen Einkauf investiert hat, oder nicht? Davon abgesehen, gibt es ja auch noch die vielen Kündigungen. . . Am Anfang sollte man stets abwechselnd fünf Tage üben und vier Tage 5-Pfund-Gigs in Pubs geben. Nach den ersten Klatscherfolgen werden die Eintrittsgelder auf 10 Pfund hochgesetzt und die Tournee auf sieben Tage verlängert. Wenn man dann etwas Geld gesammelt hat, kann man in den Clubs und Universitäten auftreten, zu einem Preis von 10 Pfund pro Gast selbstverständlich! Später kann man in die Konzerthallen und schließlich in Stadien aufsteigen. Wenn man dort ein ausverkauftes Haus und Klatscherfolge zu verbuchen hat, sollte man solange damit weitermachen, bis man ungefähr 3,5 Millionen Pfund gesammelt hat.

Nur Plattenverträge mit 20% Beteiligung annehmen und gleich den erstbesten Sponsor krallen! Hat man die dreieinhalb Millionen zusammengescheffelt, kann man ein Album mit 48 Tracks produzieren und gleich die erste Single auskoppeln. Zusätzlich sucht man sich den besten Regisseur für drei Millionen und dreht ein Video auf den Bahamas. Das Videothema ist für den Spielverlauf unwichtig. Wieder werden drei Millionen angespart, und die nächste Singleaus-

kopplung ist fällig. Das Video ist obligatorisch. Man sollte nur zu *Charity-Gigs* gehen, wenn man mal 'ne Nummer-Eins-Single hat. Hat man erstmal eine LP auf Platz Eins, kann man die Eintrittsgelder ruhig auf 15 Pfund erhöhen. Die Wünsche der Bandmitglieder sollten nur erfüllt werden, wenn man genug Geld hat. Gleiches gilt für die Kündigungsandrohungen der Stars, für die Gerichtsverhandlungen wegen Raubkopiererei in Asien und die Bezahlung einer Millionen, wenn so'n Typ die LP geklaut hat. Nach LP-Produktionen oder Single-Auskopplungen kann man ruhig ein bißchen Publicity betreiben, oder den Bandmitgliedern ein paar Geschenke (*Gifts*) überreichen. Publicity ist allerdings nur wirksam, wenn man mit Bild groß in der Zeitung steht, mit Überschriften wie „*Rock Star ate...*" oder „*Rock Star's Live*". Alles andere beeinträchtigt nur die Verkaufszahlen. Mit dieser Methode kann man vier Silber-Platten kurz vor Jahresablauf zusammenkriegen. Auch nach der Entlassung von „*Jane Jet*" aus der Gruppe am Anfang der Popkarriere ist das ohne weiteres möglich. Die gute Frau hat ziemlich früh sehr dreiste Forderungen (Kaviar... muß ja nicht sein!) gestellt und wurde deshalb vom Autor dieses Tips an die frische Luft gesetzt. Weitere Katastrophen, die man heil überstehen kann (zumindest als Promoter), sind zum Beispiel der Tod von „*By George*" nach einem Flugzeugabsturz, oder das plötzliche Dahinscheiden von „*Dorrissey*" (Anm.: Muß wohl Selbstmord gewesen sein, so wie ich den Ex-Schmidt kenne.) „*Midge Sewer*" dagegen erweist sich bis zuletzt als sehr resistent. Na denn viel Spaß in der Pop-Welt der 90er.

■

Hermann Wallmann

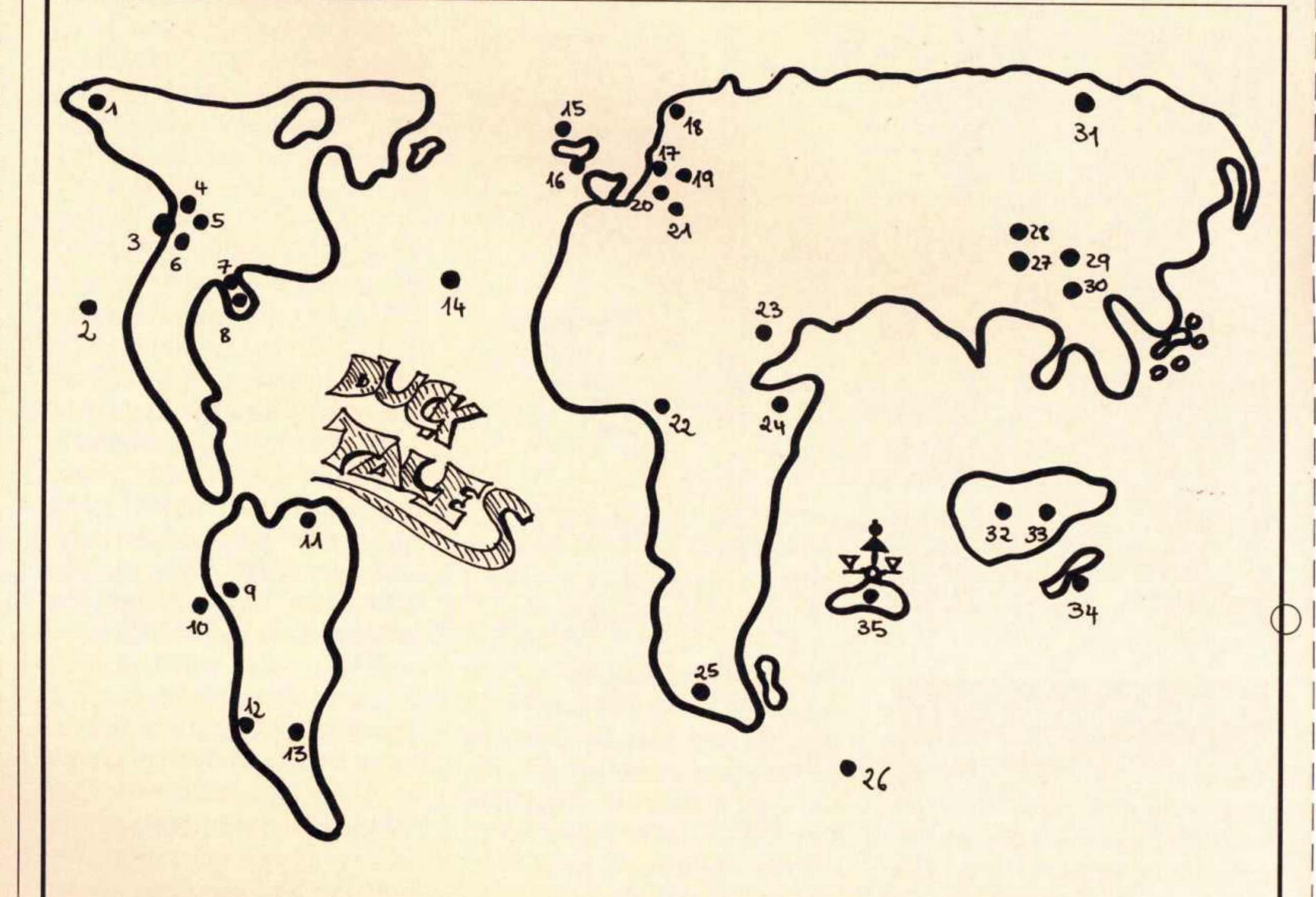
Lemmings

Für den 120. Level von Lemmings hat sich Patrick aus Hess. Oldendorf etwas einfallen lassen: Zuerst sichert man die Lemminge auf der rechten Seite durch einen Stopper ab. Dann wechselt man sofort nach links, um dort eine kleine Treppe über die Falle („Quetschender Stein") zu bauen. Vor diese Treppe stellt man ebenfalls einen Stopper.

Mit dem Brückenbauer gräbt man durch den Berg. Bevor er in's Wasser fällt, benutzt man diesen Lemming als Brückenbauer. Die Brücke baut man bis zum nächsten Berg. Vor -dem Wegweiserschild beginnt man eine neue Brücke. Wer schnell genug ist, kann alerdings auch erst das Schild durchgraben. Jetzt kann man den linken Stopper per Sylvester-Methode entfernen; die ersten 47% bewegen sich in Richtung Ziel. Die Lemminge von rechts kommen so ans Ziel: Kurz vor dem Stopper beginnt man eine Brücke nach links. Während die Brücke gebaut wird, muß man einen Stopper unter die Brücke stellen, so daß kein Lemming mehr die Brücke betreten kann. Anschließend wird das Brückenteil weitergebaut. Obrn angekommen, macht man einen Lemming zum Fallschirmspringer und läßt ihn links am Berg herunterfallen. Der kleine Wicht begibt sich jetzt nach links, wo er am rechten Rand des 10 Tonnen-Gewichts anfängt, eine Brücke nach links zu bauen. Wenn er von dem kleinen Hügel zurückprallt, baut man eine Treppe durch das Gewicht, diesmal logischerweise von links nach rechts. Nun gräbt man einen Tunnel durch die „Erdsäule" mit den Pfeilen und setzt beim Zurückkommen die Brücke unter dem Gewicht fort. Dies tut man solange, bis man über dem Gipfel des kleinen Berges ist. Dort läßt man sich herunterfallen, um etwas tiefer (kurz vor dem Metallblock) eine neue Brücke zu errichten, die man insgesamt sieben- bis achtmal fortsetzt (bis zum Ausgang). 48% der Lemmings verabschieden sich daraufhin über diesen Weg. Man muß bloß noch einen Tunnel durch die andere Säule graben und die beiden Stopper zerstören, wenn der Rest der Lemminge auf dem Weg in's Ziel sind. Der letzte Level ist geschafft, und als Belohnung gibt es einen Applaus vom Programmierer-Team.

■

P. Gerull



Duck-Tales

Eine Karte zu Duck-Tales mit Legende ist ein weiteres Schmankerl in unserer Kartenkollektion. Dazu noch schnell ein paar Tips zu Aktionen, die man im Spielverlauf betreiben muß: *Cave Exploring*: Man sollte sich hier streng an die Karte halten, da man sonst in eine Falle geraten könnte. *Photography*: Das beste Photo macht sich durch ein positives Geräusch (?) bemerkbar, bei einem normalen Bild ist es dementsprechend negativ (?). *Dschungel*: Auf einem federnden Ast sollt man immer bis an das Ende gehen und erst dann abspringen. *Climbing*: Man sollte auf das Geräusch des herabfallenden Steines achten. *Flight*: Hier sollte man sich immer auf eine Höhe konzentrieren und dabei auf Hindernisse achten. Achtung: Die Ballons werfen Steine ab! Das Schlußlicht bildet die Legende: 1.) Klondike Mines/ 2.) Duckbill Island/ 3.) El Capitan/ 4.) Yellerstone Park/ 5.) Thunderclap M./ 6.) Carlsbad Caverns/ 7.) Okeefadokie Swa./ 8.) Bermuda Triangle/ 9.) Ronguay/ 10.) Boola Boola Island/ 11.) Bolognia/ 12.) Machu Pichu/ 13.) Beri Beri Basin/ 14.) Lost City of AT./ 15.) Emerald Isle/ 16.) Montedumas/ 17.) Whats M'Horn/ 18.) Novay/ 19.) Swansylvania/ 20.) Labyrinth of Cr./ 21.) Bu-Gazzi/ 22.) Congo/ 23.) Ali Baba's Cave/ 24.) Kenya Game Res./ 25.) The lost World/ 26.) Valley of Gold/ 27.) Trala la/ 28.) Xanadu/ 29.) Too Pei/ 30.) Yachtzee River/ 31.) Siberian Ice C./ 32.) Ayer's Rock/ 33.) The Great Outb./ 34.) Borneo/ 35.) Isle of Macar.

■

Timo Peukert

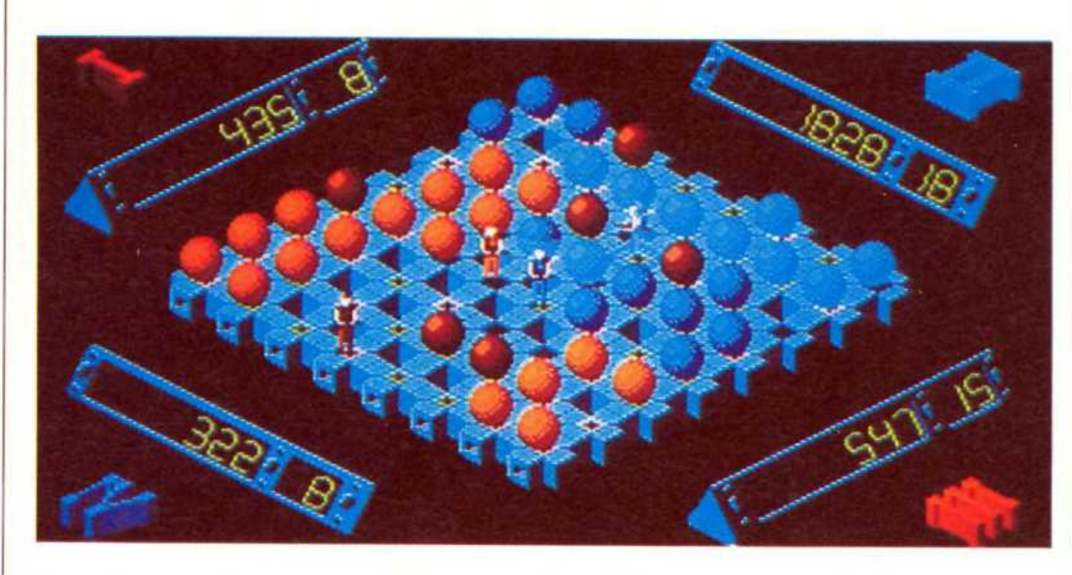




THE BALL GAME

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), C-64, PC, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM., **Hersteller:** ESP/ Electronic Zoo, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Langweilige Bälle



ESPs neues Produkt THE BALL GAME läßt mein Herz nicht gerade schneller schlagen. Dabei hätte das Game durchaus interessant werden können: Auf einem schachbrettartigen Spielfeld (8 x 8 Felder) befinden sich bis zu vier Spieler (oder Alleinspieler gegen einen bis drei Computer). Die Aufgabe besteht darin, möglichst viele Punkte zu machen (was sonst?). Dies geschieht zum einen dadurch, daß man von einem Feld zum anderen wandert, wobei auf dem vorherigen ein Ball erscheint. Jeder Spieler hat seine individuelle Ballfarbe: Rot, Dunkelrot, Blau und Dunkelblau. Man kann auch zwei Felder auf einmal nehmen, wobei automatisch alle Ballons, die an das berührte Spielfeld grenzen, mit der eigenen Farbe bespritzt werden. Schließlich darf man auch mittels Teleport auf ein zufällig ausgewähltes Feld verschwinden.

Das war's auch schon! Natürlich läßt sich ein höherer Schwierigkeitsgrad wählen, wobei das Spielfeld zusätzlich mit einigen Löchern gespickt wird. Aber interessanter wird das Game deshalb noch lange nicht. Zu eintönig wirkt der Aufbau der einzelnen Levels. Auch konnte ich beim Testen kaum Unterschiede entdecken und hielt konstant meinen Vorsprung von 100 Punkten.

Wer den „Trick" erstmal raus hat (nämlich den, die Gegner möglichst „einzukreisen", was sie zum Benutzen eines der 20 Teleports zwingt – sind die weg, ist das Spiel zu Ende), wird ein leichtes Spiel haben. Da tröstet einen auch nicht, daß immerhin 90 Level vorhanden sind. Je höher der Level, umso mehr Löcher – aber wie kann es angehen, daß 90 Löcher bei 64 Feldern vorhanden sind???

Weitere Negativpunkte sind die viel zu lahme Auswertung am Schluß, die eintönigen FX und die nicht einmal durchschnittliche Grafik. Auch die Anleitung hätte ausführlicher sein können. Das gilt übrigens sowohl für den Amiga als auch für den ST, so auch nachfolgende Bewertung. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	7
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«

WARZONE

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Core Design, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Sattes Gemetzel



WARZONE ist wirklich ein treffender Name für das Gebiet, das der Spieler vom fiesen Feind befreien soll. (nanu, nanu, eine ganz neue Story?) Wie auch immer, wir schreiben das Jahr 1999, und eine unbekannte Macht versucht sich gleich die ganze Welt unter den Nagel zu reißen. Diese unbekannte Macht betreibt zwecks Durchsetzung ihrer Expansionspläne einen sehr großen Personalaufwand, will sagen es gibt ganze Hundertschaften von Feinden niederzumähen. Viel Feind, viel Ehr – es sind sogar so viele Feinde, daß sie für zwei Spieler gleichzeitig reichen. Deshalb läßt sich die Warzone auch von zwei Spielern gleichzeitig betreten, die dann in Teamarbeit die schwere Aufgabe der Weltrettung in Angriff nehmen können.

Kaum im Kampfgebiet eingetroffen, fliegen einem auch schon die Kugeln nur so um die Ohren. Ob in Bunkern, Büschen oder auf freiem Feld, überall stehen die Schergen der Welteroberer herum und schießen was das Zeug hält. Wenn sie vom Spieler getroffen werden bleiben sie zuerst in einer niedlichen, kleinen Blutlache liegen, bevor sie endgültig vom Screen verschwinden. Zwischendurch werden noch Geiseln befreit, Extrawaffen, Extraleben und Power-ups eingesammelt.

Grafisch ist das Ganze recht nett gestaltet, Scrolling und Sound sind ebenfalls O.K. Die Steuerung per Stick geht problemlos von der Hand. Un den Endgegnern der jeweiligen Levels besser zu Leibe rücken zu können, wäre meines Erachtens ein wenig mehr Feuerkraft ganz nützlich.

Im Vergleich zur im letzten Monat vorgestellten Vorabversion hat sich nichts geändert, so daß man dieses Game allen Ballerspielprofis, die sich an Strömen von Blut nicht stören, nur wärmstens empfehlen kann. Ich persönlich finde jedoch, daß man dieses Game unblutiger genauso gut in Szene hätte setzen können. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

ASM goes BTX – PD über die

Btx ist ein von der Deutschen Bundespost TELEKOM vor über 11 Jahren eingerichtetes Kommunikationssystem, das auf einem einfach zu durchschauenden System basiert. Über das Fernsprechnetz sind Btx-Teilnehmer und -Anbieter mit den regionalen Btx-Vermittlungsstellen (Btx-VSt)verbunden. Jede Btx-VSt hat mehrere Großrechner, in denen die Angebote der Anbieter gespeichert und Euch als Teilnehmer rund um die Uhr für den Abruf zur Verfügung stehen. Durch die Verbindung zum Datex-P - Netz erhaltet Ihr über Btx auch Zugang zu sogenannten „Externen Rechnern" - die Tür zur Telesoftware und Vielem mehr. Natürlich ist es auch möglich, Übergänge zu anderen Kommunikationsdiensten der Post und zu ausländischen Bildschirmtext-Diensten (Videotex) zu nutzen.

Wurde Btx in seiner Anfangszeit hauptsächlich von Firmen genutzt, sind es heute überwiegend private Anbieter und Teilnehmer, die Btx zu einem Massenkommunikationssystem machen, das nahezu täglich neue Freunde findet.

Dazu beigetragen haben nicht zuletzt einige Hersteller von Soft- und Hardware, die preisgünstige Btx-Dekoder für alle gängigen Computer anbieten. Auch im PD-Bereich und in Computerfachzeitschriften findet man immer wieder solche Programme. Was einem nun noch fehlt, ist das Gerät, das die Signale aus der Fernsprechleitung empfängt und sendet. Dies kann entweder ein Modem oder ein Akustikkoppler sein. Letzterer ist aber wegen der Störanfälligkeit durch Umgebungsgeräusche weniger zu empfehlen, so daß wir uns auf das Modem konzentrieren wollen.



Ab dieser Ausgabe wollen wir Euch eine gute und vor allem preiswerte Möglichkeit vorstellen, an Software für alle gängigen Computer heranzukommen. Das magische Wort heißt TELESOFTWARE, das Medium, in dem sie angeboten wird, ist BILDSCHIRMTEXT, kurz BTX. Um Euch in diese gar nicht so fremde Welt entführen zu können, möchte ich zunächst einmal erläutern, wie Ihr an BTX rankommt und welche Kosten auf Euch zukommen können. Selbstverständlich wollen wir auch wissen, ob Euch diese neue Rubrik gefällt. Die Adresse – auch für Fragen – lautet: ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: Telesoftware -oder auch BTX 0565130016 – 1.

Euer Klaus

Der Weg zum Bildschirmtext

Der einfachste Weg ist, beim zuständigen Fernmeldeamt (Telefonladen geht auch) einen Btx-Anschluß zu beantragen. Das kostet einmalig 65 DM und acht DM monatlich, dafür bekommt Ihr aber ein leistungsfähiges Modem, das den verheißungsvollen Namen DBT 03 trägt. Nachteil dieses Modems ist seine geringe Übertragungsgeschwindigkeit von 1200/75 Baud, wobei 1 Baud = 1 bit/sec. bedeutet. Wer es lieber schneller hat und Btx mit 1200/1200 bzw. 2400/2400 Baud mit einem eigenen Modem nutzen will, benötigt eine sogenannte ANSCHLUSSKENNUNG . Dies ist eine 12-stellige Zahl, die es ebenfalls für 65 DM und 8 DM monatlich von der TE-

Telefonleitung

LEKOM per Einschreiben gibt. Nun braucht man nur noch das Kennwort, das gleich nach dem ersten Zugang geändert werden muß, und schon kann es losgehen. Wer aber vorhat, ausschließlich auf die kostenlosen Angebote im Btx zurückzugreifen, der braucht sich nicht an die Post zu wenden. Dann genügt die Gastzugangskennung, die von jedem Dekoder bei Verbindungsaufbau erzeugt und nur bestätigt werden muß.

Fern- oder Nahtarif?

Das Einzige, was Ihr dann bezahlen müßt, sind die normalen Telefoneinheiten. Bei einem Btx-Anschluß mit Postmodem DBT 03 fällt der normale Ortstarif an, dafür ist man halt „etwas langsamer“. Wer mit 1200/1200 oder 2400/2400 Baud (neuerdings sogar noch schneller) arbeiten will, sollte sich zunächst einmal erkundigen, ob eine solche Geschwindigkeit überhaupt in seinem Ortsnetz durch die Btx-VSt vorgesehen ist. Wenn nicht, müßt Ihr nämlich die nächste Btx-VSt mit dieser Geschwindigkeit anwählen – und das kann ins Geld gehen, denn dann fällt der Nah- oder gar Ferntarif an.

Stichwort „wählen“: Das Postmodem wählt automatisch die zuständige Btx-VSt an, bei jedem anderen Gerät müßt Ihr die jeweilige Telefonnummer per Hand wählen oder – was gebräuchlicher ist – dem Modem „sagen“, welchen Anschluß es wählen soll. Dies geschieht, indem Ihr vor der Nutzung den Btx-Dekoder entsprechend mit Daten „füttert“.

Übrigens könnt Ihr Euch jederzeit mal anschauen, was es in Btx so alles gibt, denn in vielen Orten sind öffentliche Btx-Geräte aufgestellt (in aller Regel in Postämtern, auch an Bahnhöfen oder Flugplätzen findet man sie). Natürlich kann über diese Geräte keine Telesoftware geladen werden, denn diese kann nur dann genutzt werden, wenn Ihr sie speichert und dann – unabhängig vom Btx – wieder aufruft.

Regionalangebote

Telesoftware gibt es teilweise zum Nulltarif, manchmal müßt Ihr aber auch dafür in die Tasche greifen (sofern Ihr Btx-Teilnehmer oder bei einem Bekannten als Mitbenutzer eingetragen seid *und* Gebühren verursachen dürft. Dies ist besonders dann erforderlich, wenn Ihr auf sogenannte REGIONALE Anbieter zurückgreifen wollt, solche also, die nur begrenzt kostenfrei abrufbar sind. Ein Beispiel: Wir hier in Eschwege sind im Regionalbereich 23. Wollen wir ein Angebot aus dem Regionalbereich 40 (Berlin) nutzen, so erfolgt ein Übergang dorthin, wobei die Post 2 Pfennig pro Btx-Seite kassiert. Dies geschieht, wie fast alles im Btx, durch eine entsprechende Abfrage und der Eingabe von „19“ oder Raute ( ).

Bezahlt wird übrigens mit der Telefonrechnung, die – wenn man nicht aufpaßt – manchmal schwindelerregende Höhen erreichen kann. Gerade als Neuling will man ja möglichst viel auf einmal haben und neigt dazu, jedes Angebot an Telesoftware abzurufen und bei sich auf Diskette oder Festplatte zu bannen. Hier drei Mark, dort 8,50 DM – da kommt schnell was zusammen. Deshalb möchte ich Euch in der nächsten ASM auch als ersten einen Anbieter vorstellen, der seine Telesoftware zum Nulltarif anbietet: Den **WDR Computer-Club** ... ■

Klaus Trafford

'De Lectio LXIV'

Ja, jetzt wäre es wohl nicht schlecht, wenn man um die Lektion wüßte, die im Folgenden von sich reden machen wird, aber... – war ja nix! Nicht zugehört, was? Wohl wieder dem Alkohol gefrönt und heimlich unter der Bank ASM gelesen. Oder mit Opas Taschenmesser an selbiger herumgeschnitzt, he? O.k, kennen wir ja alles! Doch zurück zu den Anfängen...



VOKABELTRAINER LATEIN

System: C-64 (getestet)/C-128 PC, IBM XT/AT und Kompatible mit 5.25„-Laufwerk, **empf. VK-Preis:** 59,95 DM (C-64-Disk.), 79,95 DM (PC), **Hersteller:** Falken-Verlag GmbH, 6272 Niedernhausen, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Gehen wir gedanklich an die Anfänge der Menschheit zurück, kommen wir an deren Geschichte nicht vorbei. Auch nicht an so manch' leidiger Faustregel, ich sag' nur: „333 - Rom kroch aus dem Ei". Alter Hut! Weniger vorsintflutlich hingegen die Story um besagte Lektion, LXIV, wenngleich der 'LXIVer' schon jetzt (Computer-)Geschichte gemacht hat - und jüngst wieder macht.

Während er bis vor gut einem Jahr noch zum festen Bestandteil von Flohmarkt-Klüngel und 'Sonstiges'-Kleinanzeigen in Tageszeitungen degradiert wurde, erlebt der 'C-LXIV', von vielen auch liebevoll 'Brotkasten' genannt, jetzt seine erste große Renaissance - durch den Osten, die neuen Bundesländer. Die Folge: Prall gefüllte Lager im Software-Groß- und Einzelhandel.

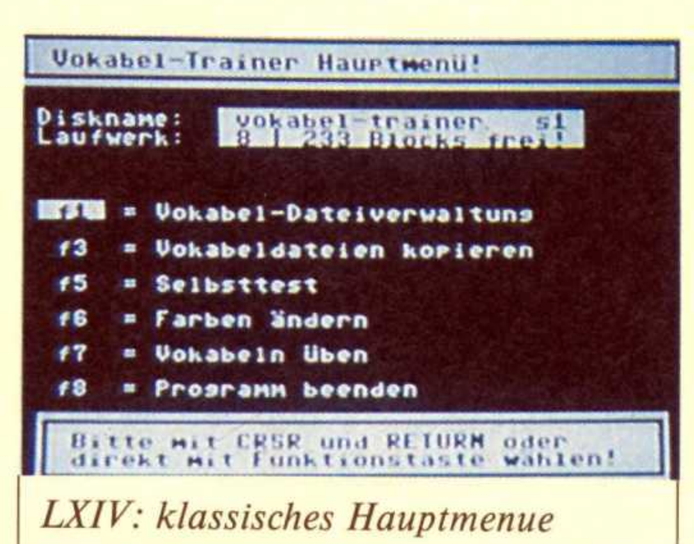
In einem, von dieser Renaissance betroffenen Lager spürte ich kürzlich den VOKABELTRAINER LATEIN auf, erhältlich für den 'Brotkasten' und dessen große, IBM-kompatible, Brüder. Wohl kaum die neueste Kreation aus dem Hause FALKEN-SOFTWARE, ist er dennoch seinen Test wert, denn der 'LXIVer' wird seine Position als Einsteiger-Compi auf absehbare Zeit noch lange nicht abtreten.

Der gute, alte Lade-Befehl - waren das noch Zeiten (träum/schnarrrch)! In vorliegendem Falle von 'Falkners' Seite her geringfügig modifiziert, lädt er gleich zweimal ein: Die Daten, die sich auf der Programm-Diskette befinden, und Euch - zum kleinen Exkurs durch die endlosen Weiten der lateinischen Vokabelwelt. Gesagt, getan, bin ich - huuusch! -

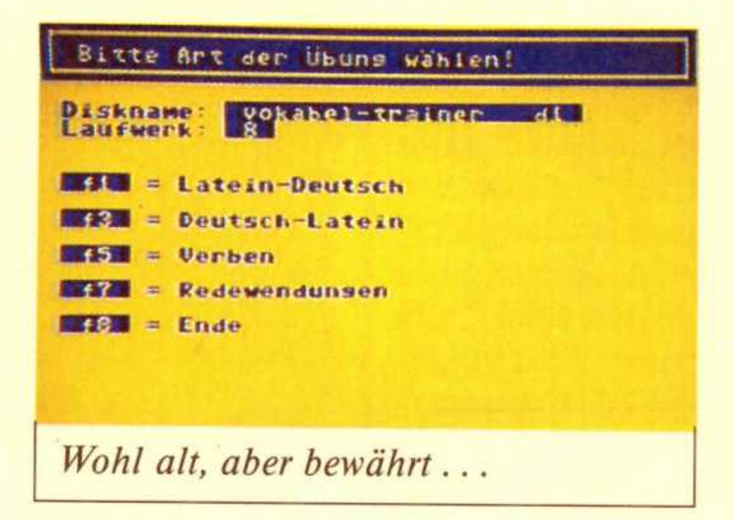
LOAD "!",8,1

im Hauptmenue. Hier erwarten mich sechs Optionen, die ich über die legendären Funktionstasten aktivieren kann.

Lassen wir nun die Option 'Programm beenden' links liegen, steht mir zunächst die Möglichkeit offen, in die Vokabel-Dateiverwaltung zu gelangen *(f1)*. Mit diesem Untermenue-Punkt kann ich meine Vokabel-Dateien auf Datendisketten individuell bearbeiten oder erweitern, zudem aber auch neue Dateien zusätzlich erstellen. Dazu sei angemerkt, daß der Packung nebst Programmdiskette zusätzlich eine Datendisk beiliegt, die mit über 2000 vorgegebenen, gängigen lateinischen Vokabeln und Redewendungen ausgestattet ist. Darüberhinaus kann ich mir x-beliebig viele zusätzliche Dateien erstellen - ja, bis ich mich eines Besseren besinne und mit Annette, Sandra und Uli aufs Eschweger 'Johannisfest' gehe. Ja, das hätte sowas...



LXIV: klassisches Hauptmenue



Wohl alt, aber bewährt...



... das Brotkasten-Latein

Option zwei bedarf nur weniger Worte: 'f3 - Vokabeldateien kopieren'. Noch Fragen? Eben! Wenn ihr hingegen Funktionstaste 5 anwählt, habt Ihr Euch prompt zu einem 'Selbsttest' verleiten lassen. Selbst schuld. Auch 'ne Chamäleon-Taste hab' ich gefunden: Mittels 'f6' kann ich meinen Screen farblich nach eigenem, persönlichem Empfinden einrichten, und das gleich dreifach: Für 'Rahmen' und 'Fond' ziehe ich es vor, meine Wagenfarbe zu wählen: zypressengrün - sagt zumindest der Hersteller (meines Autos), was ich, wie am Screenshot ersichtlich, bis heute nicht nachvollziehen kann. Die Schrift hätte ich gern lila. Alles klar, nächster und, zweifelsohne wichtigster Punkt:

»Der 'Brotkasten' und sein Latein – ein Comeback jagt das andere«

'Vokabeln üben - f7', heute lila auf gelb. Hier kann ich die Anzahl der zu lösenden Aufgaben *(zehn bis 99)* und der (Fehl-)Versuche *(zwischen einem und neun)* editieren. Das, worauf es beim Vokabeltrainer im Eigentlichen ankommt, geht nun außerordentlich schlicht vonstatten: Auf eine Fragezeile folgt eine Antwortzeile. Im Bildschirmkopf werden Aufgabenzahl und (richtige) Lösungen/(falsche) Lösungsversuche angezeigt. Im Prinzip alles, wird die C-LXIV-Umsetzung in dieser Form der Problematik vollstens gerecht. So, und jetzt geh' ich aufs 'Hänschenfest'... ■

Matthias Siegk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Handhabung, Dateien beliebig erweiterbar
Negativ .... –
Lerneffekt 10
Preis/Leistung 8

»PRIMA«

Lernen Sie, aus einem Bogey einen Eagle-Schuß zu machen!

MASTER GOLF

SUPER 3-D GRAPHICS

Über Jahre hat sich MicroProse mit seinen Flugsimulationen einen Namen gemacht. Jetzt kommen wir aus den Wolken auf die Erde zurück.

Mit einem Golfplatz in rollender 3-D-Darstellung, mit einer Fülle von Optionen, hervorragender Spielbarkeit und der Wirklichkeitsnähe, wie man sie von MicroProse gewohnt ist.

Golfspiele hat man schon gesehen - DIESE Golfsimulation ist etwas anderes.

MICROSTYLE

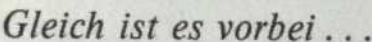
... eine ganz neue Dimension vom führenden Hersteller im Bereich Simulationssoftware.

MicroStyle Entertainment Software ist eine Abteilung der MicroProse Simulation Software UK.

FLOP DES MONATS

Extremer geht es nicht





Gleich ist es vorbei . . .



. . . mit meinen Nerven auch!



EXTREME

System: C-64 (leider getestet), Spectrum, Amstrad, **empf. VK-Preis** ca. 50 DM (Disc), **Hersteller:** Digital Integration, England.

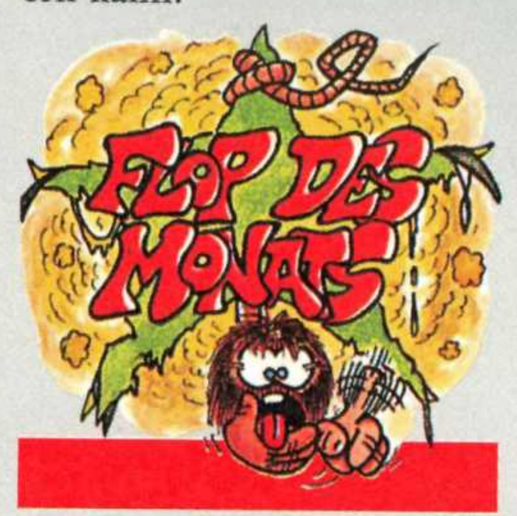
ENIGMA VARIATIONS ist ein Programmier-Team, das man im Auge behalten sollte. Hatte ich bei ihrem ersten Versuch, mit *Five on a Treasure Island* den Softwaremarkt bereichern zu wollen, noch halbwegs Hoffnung, so setzen sie nunmehr mit EXTREME ihre Flopreihe fort. Und dabei galt es doch nur, ein Produkt von DIGITAL INTEGRATION auf den 64er rüberzuziehen.

Schon die Anleitung läßt Schlimmstes vermuten: Sie besteht aus einem Din-A-6-Faltblatt, wobei die deutsche Anleitung gerade mal eine Seite umfaßt!

Hiernach passierte im Jahre 1973 die Sonde Pioneer 10 den Jupiter und verließ das Sonnensystem in den tiefen Weltraum. Im Jahre 3021 kam Pioneer zurück, an Bord eines außerirdischen Raumschiffes, welches die Erde kontaktieren wollte. Piraten setzten jedoch den Selbstzerstörungsmechanismus in Kraft, den es nunmehr innerhalb einer begrenzten Zeit außer Kraft zu setzen gilt. Diese Aufgabe habt Ihr natürlich, wobei neben einigen Gegnersprites angeblich auch Waffen und andere Objekte an Bord zurückgelassen wurden.

Ich sage bewußt „angeblich", denn so weit kam ich gar nicht, daß ich die Waffen überhaupt entdecken konnte. Das lag aber weniger an meinem spielerischen Können, sondern vielmehr an dem höchst seltsamen Spielverlauf. Berührungen mit den Gegnern kosten Energie – logo, daß ich sie vermeide. Zwar lassen sich gewisse Kollisionen nicht verhindern, doch die Energieleiste ist noch halbvoll, als plötzlich und völlig grundlos das „Game Over" erscheint.

Damit nicht genug: Über meinem „Helden", der aussieht wie ein mutierter Donald Duck auf einer rollenden Kettensäge, erscheint ab und zu ein Countdown von fünf bis eins. Dies geschieht nicht ein-, nicht zweimal, nein, drei- oder gar viermal unmittelbar hintereinander muß ich wehrlos diese Prozedur über mich ergehen lassen, um hiernach festzustellen, daß ich nicht mehr feuern kann.



»Armer kleiner Commodore«

Des weiteren gibt weder die Anleitung noch das Programm selbst Auskunft darüber, wie viele Level es zu bestehen gilt. Pausenfunktion oder Highscorespeicherung scheinen auch nicht integriert zu sein.

Extrem blöd ist die Grafik – einfallslos, stupide und öde die Raumschifflandschaft („ach, so soll das aussehen?"). Natürlich kann ich nur jeweils einen Schuß abgeben und muß mit dem nächsten warten, bis der erste den Screen „verlassen" hat. Optisch wirkt der Feuerstoß allerdings eher wie der Atem von einem sehr jungen Nachfahren Godzillas.

Positiv ist der Titelsound – eine flotte, nett anzuhörende Melodie, die anscheinend über den Rest hinwegtrösten soll. Die FX sind nämlich „Klo", um es einmal mit Ulis Worten zu sagen.

Daß auf der Verpackung eifrig damit geworben wird, eine namhafte englische Softwarezeitschrift habe dieses Programm zum Hit gemacht, ist völlig unverständlich. Aber vielleicht meinten die lieben Kollegen ja auch die 16-bit-Version, von der aber nirgends die Rede ist. Die 64er-Fassung von EXTREME ist jedenfalls extrem mies, extrem teuer und extrem uninteressant. Extremer geht es wirklich nicht...

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	1
Sound (Titel)	7
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	0

»MIES«

Danksagung an Chris



HIGHLIGHTS II

System: Amiga, C-64 (beide beleuchtet), **empf. VK-Preis** ca. 50 DM (8-bit), 70 DM (16-bit), **Hersteller:** Softgold, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Mit HIGHLIGHTS II bringt SOFTGOLD vier Action-Games aus den vergangenen drei Jahren zum Budget-Preis unter die Leute. Das Besondere daran ist, daß drei der Spiele, nämlich die von *Rainbow Arts,* allesamt von Soundmagier *Chris Hülsbeck* mit Musik untermalt wurden. So wird bei ROCK 'N'ROLL , OXXONIAN und STAR TRASH in jedem Fall der Lautsprecher vor Freude hüpfen. Auch Game Nummer Vier, DYTER -07, braucht sich nicht zu verstecken, wenngleich Chris hierfür nicht verantwortlich zeichnet. Doch bei Action-Spielen ist letztendlich auch die Grafik entscheidend – und billig ist in keinem Fall gleichzusetzen mit „schlecht". Leider scheint dies für den C-64 nicht zu gelten, denn nach heutigem Standard kommen die Games allesamt nicht mehr über Mittelmaß hinaus. Schade, daß Chris Hülsbeck sein Talent hieran verschwendet hat, denn die Musik IST das Beste an den Games. Entprechend sinkt die „Lust" aufs Spielen, so daß die 64er-Version insgesamt weniger zu empfehlen ist – leider, denn ich gehöre zu denen, die für diesen Computer noch immer Sympathie hegen.

Auf dem Amiga hingegen erwarten einen schöne Stunden mit farbenfroher Grafik (*Star Trash* ist hier der Sieger), sehr, sehr gutem Sound und langanhaltender Motivation. Spätestens dann, wenn Chris' Musik ertönt, wird man mit Freuden den Joystick oder die Maus greifen und ungetrübten Spielspaß erleben. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Gesamtnote C-64 6

»DÜRFTIG«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Gesamtnote Amiga ... 9

»PRIMA«



Nur auf dem Amiga wirklich prima!



Hi, Leute!

Wir sind netter als der Weihnachtsmann und schneller als die Post! Deshalb erfüllen wir auch in dieser Ausgabe – ruck zuck – zahlreiche Wünsche Eurerseits. So stand u.a. auf dem Wunschzettel, die Konvertierungen doch so aufzusplitten, daß jede Umsetzung einen eigenen Text plus Foto bekommen solle. Kein Problem! Für Euch tun wir doch (fast) alles! Wonderland und Demoniak machen somit den Anfang. Außerdem können sich die STler auf Toki freuen. Für alle, die auf den nächsten Seiten nichts finden: Heult nicht! Schließlich haben wir viel, viel mehr zu bieten als den Konvi-Teil! Schönen Herbstanfang, und so . . .

So long, Eure Sandra

CENTURION – DEFENDER OF ROME

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Nicht nur von der Ankündigung des Games bis zur Veröffentlichung hat es lange gedauert, auch für die Konvertierung von CENTURION – DEFENDER OF ROME hat sich ELECTRONIC ARTS viel Zeit gelassen. Die Grafik des Ganzen ist recht ansprechend gemacht, hat aber hier und da auch ein paar Schwachpunkte.

Der Sound ist von ähnlicher Qualität. Gesteuert wird entweder nur mit der Maus, oder mit einer Kombination aus Maus und Tasten, was etwas schneller von der Hand geht, wenn man erst einmal die Tastenbelegung draufhat. Das Handbuch (Deutsch) ist sehr gut gestaltet, es läßt praktisch keine Fragen offen. Obwohl auf der Packung „Deutsch" steht, sind die Dialogzeilen im Spiel in englischer Sprache. ■

Dirk Fuchser

ASM-Wertung von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	11
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

BUNDESLIGA MANAGER

System: C-64 (Disk), **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Wer schon lange auf die überarbeitete Version (V 2.0) des „Plöner" BUNDESLIGA MANAGERS wartete, der kann sich nun freuen, denn sie befindet sich seit kurzem auf dem Markt. Leider ist auch sie nicht ganz bugfrei, denn mir ist es passiert, daß ich in der ersten Pokalspielrunde ausschied und die weiteren Runden trotzdem angezeigt wurden. Das heißt, das Spielfeld war zu sehen, die Zeit lief ab, kein Spieler regte sich auf dem Rasen, und ich mußte warten, bis das „Spiel" zu Ende war. Dies ist zwar kein gravierender Fehler, kostet aber Zeit.

Bundesliga Manager unterscheidet sich lediglich in diesen Punkten von der Ur-Version – kann folglich auch mit bis zu drei Freunden gespielt werden – und macht genausoviel Spaß. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-Wertung von 0 bis 12	
Grafik	1 (unwichtig)
Anleitung	9
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE

System: Amiga (1 MByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 130, **Hersteller:** Sierra-On-Line, Kalifornien, USA, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Amiga-Freunde, die gerne den Helden spielen, dürfen aufatmen: SIERRAS arabisches Adventure ist endlich umgesetzt. TRIAL BY FIRE, zweiter Streich des ursprünglich *Hero's Quest* genannten Vierteilers, ist ziemlich präzise vom PC übernommen. So ist die Standard-EGA-Grafik zwar hübsch, doch nicht amigagerecht. Einwandfrei dagegen sind die Melodien sowie die kombinierte Maus-/Tastensteuerung. Der Held wird per Maus bewegt, die meisten Handlungen werden mit Wortbefehlen eingeleitet.

Oasenstadt Shapeir hat Schwierigkeiten mit ihrer Zwillingsstadt Raseir: Der Emir ist verschwunden, die Lebensquelle droht zu versiegen und ein böser Geist wirft lange Schatten. Als Dieb, Kämpfer oder Zauberer macht Ihr Euch auf den gefährlichen Weg der Rettung.



Stolze acht Disketten braucht die Wüstensaga. Angesichts der Ladezeiten freut sich jeder Festplattenbesitzer. Während der Bildschirmtext auch auf Deutsch ausgegeben werden kann, sind Handbuch und Anleitung in Englisch. Natürlich liegt die Landkarte mit Stadtansicht wieder bei. Trial by Fire ist ein feines, nicht zu einfaches Adventure, das in keiner Sammlung fehlen sollte! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Parser/Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

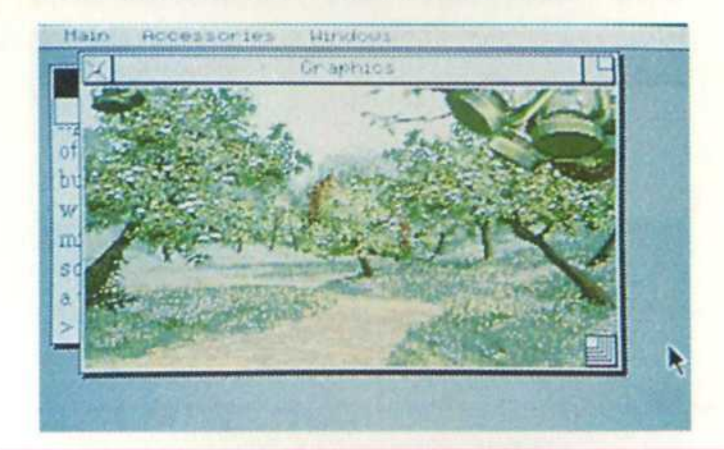


»PRIMA«

WONDERLAND

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Magnetic Scrolls/ Virgin, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Böhen.

Alice, das phantasiebegabte, unausgelastete Mädchen, macht jetzt auch den ATARI ST unsicher. Seinem gepflegten viktorianischen Garten entschlüpft es durch eine Hecke ... und landet in einer völlig verdrehten Welt. Von Märzhasen gefoppt und einer Kartenarmee verfolgt, stolpert Alice von einem Alptraum in den nächsten. MAGNETIC SCROLLS' WONDERLAND büßt auf dem ST einiges von seiner Ausstrahlung ein. War die PC-Urversion ein technisches Meisterwerk, ist hier die Auflösung gröber. Die Übersicht leidet darunter, vor allem, wenn man sich an den vielen, an bestimmten Stellen eingeblendeten, Bildern erfreuen möchte. Dann muß man, um das Textadventure weiterspielen zu können, ständig zwischen „graphics on" und „graphics off" hin- und herschalten. Auf manche Bilder muß



man dabei arg lange warten. Wie beim Amiga, fehlt das skurrile Titelbild mit der fetzig-schrägen Musik. Wer aber mit der kräftigen Komforteinbuße leben kann, bekommt mit Wonderland ein ausgezeichnetes Adventure. Der Magnetic Scrolls-typische Witz, die Sprachspielereien und natürlich die vertrackten Rätsel haben nicht gelitten!. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

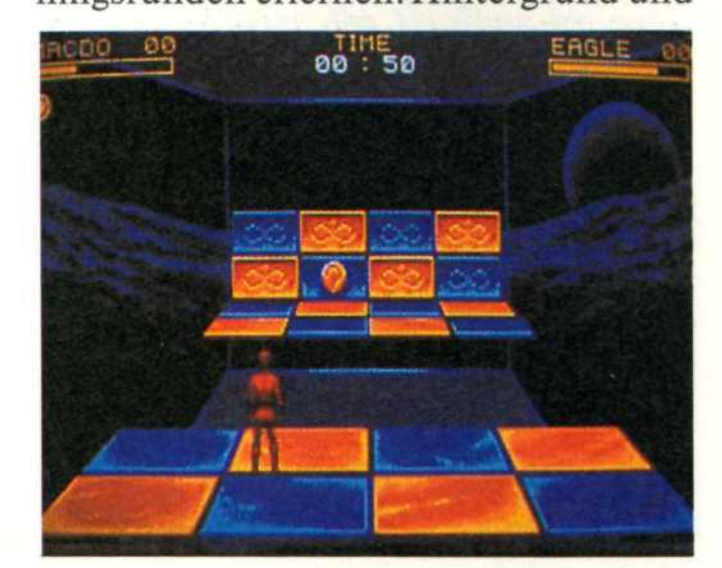
Grafik	7
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

DISC

System: PC (512 KByte, CGA - VGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Das DISC-Fieber greift um sich. Nachdem die 16-Bitter mit LORICIELS Future-Frisbee versorgt sind, liegt jetzt auch die PC-Fassung vor. Man haut immer schwieriger werdenden Gegnern die schlanke Scheibe um die Ohren und achtet darauf, nicht selbst getroffen zu werden. Knifflig wird's, wenn sich nach bester *Tron*-Manier die Plattform, auf der Ihr steht, und ihre Wände nach mehreren Treffern auflösen. Dann heißt es hüpfen, um die Disc aufzufangen und zurückzuschleudern. Zeitweise sind auch zwei Wurfgeräte im Spiel. Selbstverständlich kann man die Joysticksteuerung in aller Ruhe während Trainingsrunden erlernen. Hintergrund und



Animationen sind ebenso glatt gelungen wie auf den 16-Bittern. Nur unter CGA sehen die Grafiken natürlich schlichter aus. Disc greift zwar eine Jahre alte Spielidee auf, allerdings recht geschickt. Auch an der PC-Fassung stören nur Knappvertonung und der recht hohe Preis. Gerne riskiert man zwischendurch ein paar Runden. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	CGA/EGA/VGA 5/6/7
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	7/7/8
Preis/Leistung	7/7/8

»BRAUCHBAR«

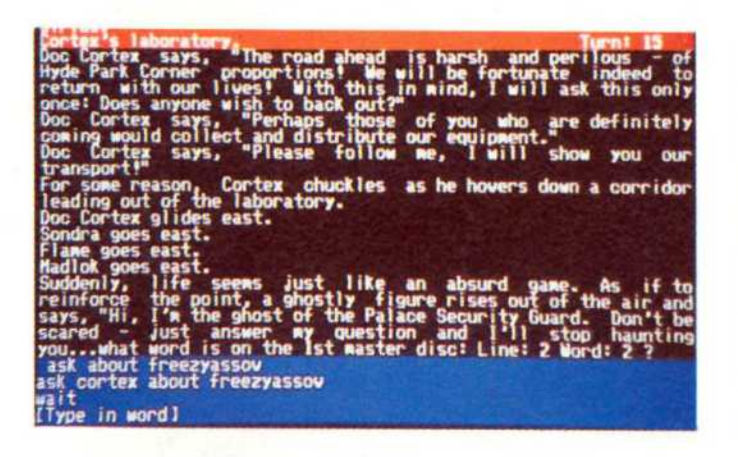
DEMONIAK

System: Atari ST (1 MByte), **empf. VK-Preis:** DM 99,95, **Hersteller:** Palace, London, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

ST-Besitzer mit Hang zum Mystischen dürfen sich freuen: DEMONIAK macht jetzt auch ihren Rechner unsicher. Dem Inbegriff des Bösen ist mit einer vierköpfigen Truppe beizukommen, deren Mitglieder verschiedene PSI-Fähigkeiten besitzen. Interessant ist besonders die Möglichkeit, das Geschehen aus der Sicht fast aller Personen im Spiel zu verfolgen. Auch hat eine Mitstreiterin telepathische Fähigkeiten.

PALACE hat auch diese Umsetzung glatt hinbekommen. Vorspann, Titelmusik und Bilder gleichen jenen der Amiga-Fassung. Leider sind auch hier die Eingaben vom ausgegebenen Text getrennt. Der ist in augenfreundlich größerer Schrift gehalten als bei den anderen Versionen. Gewöhnungsbedürftig ist auch der schlichte Parser. Zwar hat man neue Verben wie „mindread" und „become" (um jemand anderer zu „werden") eingefügt, doch fehlt es unter anderem am Abkürzungskomfort. Der gehört nun einmal zum Standard. Der schön aufgemachten Packung liegen ein Comicbuch von Spielautor *Alan Grant*, ein ausführliches, englisches Handbuch, aber leider keine Ladeanweisung bei. Demoniak ist interessant, aber nicht mitreißend. ■

Eva Hoogh



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Parser/Steuerung	7
Handlung	8
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

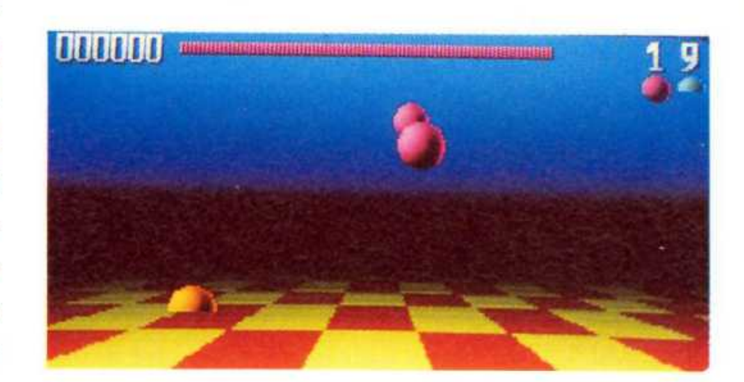
VAXINE

System: PC (Farbkarten, Roland- und Ad Lib-Soundkarte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** U.S. Gold, Kalifornien, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

U.S. GOLD hat ein Herz für Actionfreunde und das abstrakt-futuristische VAXINE jetzt für den PC umgesetzt. Mit Joystick, Tasten oder Maus steuert man sein unsichtbares Gefährt rasend schnell über eine endlose Fläche. Mit kugelförmigen Schüssen müßt Ihr jeweils gleichfarbige Feindkugeln abschießen. Nach kurzer Schonzeit vermehren die sich und hüpfen wild über die Bildfläche. Boni und eine an manchen Stellen aufrufbare Pausenfunktion erleichtern die wilde Hatz. Gelingt es Euch nicht, einen Level systematisch von den Eindringlingen zu säubern, ist das Spiel zu Ende.

Alle Achtung – Vaxine ist auch auf dem PC fast zu schnell für Gelegenheitsspieler. Eine viersprachige Anleitung liegt bei. Das augenfeindlich schwarze Coderad hätte U.S. Gold aber gerne anders gestalten können. Wer mag, kann auf der Festplatte zum Kugelkampf antreten. Wer schnelle Reflexe und eine VGA-Karte hat, wird sich gerne freischießen. Die Spielfelder der EGA- und CGA-Fassung sind wegen ihrer Farbwahl und Grobrasterung etwas unübersichtlich. Trotzdem spielt man gerne einmal ein paar Runden. ■

Eva Hoogh



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	CGA/EGA/VGA 6/6/8
Sound	3
Spielablauf	9
Motivation	7/7/8
Preis/Leistung	7/7/8

»BRAUCHBAR«

BETRAYAL

System: IBM-PC (CGA oderEGA, 512 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Microprose, Tetbury, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

MICROPROSE ließ PC-Besitzer nicht lange zappeln: Auf das Amiga-Original folgt nun BETRAYAL für die „Büromaschine". Moment mal, sprachen wir von zappeln? Das mittelalterliche Strategiestück riß doch niemand vom Hocker. Die mit Kampfsequenzen versehene Mischung aus Intrigen, Menschenführung und Dorfverwaltung war zwar nett angelegt (zur Erinnerung: Bis zu vier menschliche Spieler können ihre Ränke schmieden), doch technisch bescheiden ausgeführt.

Leider legt die PC-Fassung kein bißchen zu. Die EGA-Grafiken sind schlicht und unübersichtlich, unter CGA läßt sich kaum noch etwas erkennen. Wer kann, sollte mit Joystick steuern. Ganz lassen sich die Tasten allerdings nicht vermeiden. Eine schöne, deutsche Hochglanz-Anleitung, ein Poster der Spiellandschaft, Ladehinweise und ein deutsch-englisches Glossar versüßen den Einstieg zwar. Doch hebt das alleine die Langzeitmotivation nicht. Wer ein Strategiespiel zum Hineinschnuppern sucht und keine zu hohen grafischen und spielerischen Ansprüche stellt, könnte mit Betrayal gut bedient sein. ■

Eva Hoogh



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	CGA/EGA 4/6
Anleitung	10
Spielaufbau	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

TOKI

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Ein ungewöhnliches Spiel mit einer ungewöhnlichen Handlung ist dieses Toki schon: Da wird ein gutgebauter Muskelprotz mit seiner leichtgeschürzten Freundin plötzlich von einem bösen Zauberer überrascht, der das Girlfriend flugs per Liane in sein geheimes Versteck schafft. Um den blondgelockten Knaben loszuwerden, verwandelt der Zauberer diesen in einen kleinen Affen. Es liegt am Spieler, den armen Kerl wieder zu imposanter Größe zurückzuzaubern, das Mädel zu befreien und den Zauberer zu vernichten. Sechs temporeiche Levels müssen durchquert werden, angelegt als knifflige Jump-and-Run-Orgie, in der nicht nur Joystickkünste gefragt sind, sondern gleichfalls haarsträubende Situationen mit der richtigen Taktik absolviert werden müssen. Witzige Extras (Skateboards, Eishockey-Helm, verschiedene Waffen) und abgefahrene Gegner (Affen mit Mörsern, Haifische, Schildkröten,etc.) sorgen dabei für vergnüglichen Spielspaß. Die ST-Fassung bietet diese grafischen Augenweiden in der gleichen Qualität wie auf dem Amiga, leider muß auch der verkleinerte Bildschirm-Ausschnitt wieder in Kauf genommen werden. Die Animation ist großartig, der Schwierigkeitsgrad eine Spur einfacher geworden, das Scrolling dafür ruckeliger. Die Besonderheit: die Titelmelodie ist eine gelungene Umsetzung von Martin Galways C-64-Titelsound des indizierten *Red Ballet* (Name v. d. Red. geändert)! ■



Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

»GENIAL«

WONDERLAND

System: Amiga (1 MByte RAM), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Magnetic Scrolls/Virgin Mastertronic, London, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen/Rushware, 4044 Kaarst.

Eines Tages wird die phantasiebegabte Alice in einen Strudel verrückter Ereignisse gesogen. Es beginnt mit einem eiligen Kaninchen mit Taschnuhr. Alice folgt ihm in ein Loch, fällt ... und fällt ... und landet unstanft im Wonderland. Das neue Adventure von Magnetic Scrolls fesselt durch Handlung, Witz und Schwierigkeitsgrad. Wie sieht es mit der Umsetzung auf den Amiga aus?

„Lieblos", fällt einem als Erstes ein. Das schrille Titelbild mit passender Musik ist entfallen. Auch das geniale „Fenster-Vergrößer-und-Verschiebe"-System, mit dem sich jeder Spieler seinen Lieblingsbildschirm basteln kann, mußte Federn lassen. bei annähernder VGA-Auflösung bietet die Amiga-Fassung nur einen Textmodus oder Vierfarb-Grafiken. 16 Farben werden nur bei gröberem Raster und überdimensionierten Fenstern geboten – Farbenpracht bei Hochauflösung mit Interlace wird ddurch schier unerträgliches Flackern erkauft. Ohne „Flickerfixer" ist dieser Modus ungenießbar. Selbst ein erweiterter Speicher kämpft langatmig um die Bildberechnung. Die Packungsbeilagen (Poster, Karte, deutsche Kurzanlöeitung und ausführliches englisches Handbuch) entsprechen denen der PC-Version. Wonderland läßt sich auf Festplatte installieren. Entgegen dem PAckungsaufkleber wird es aber leider keine 512-KByte-Version geben. Ein sehr gutes Spiel, dessen Umsetzung aber dem Original nachsteht. ■



Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

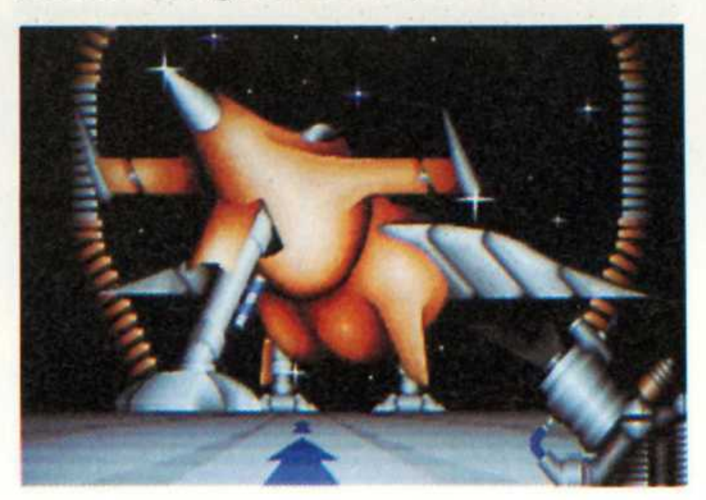
Grafik	7
Parser/Operat. Syst.	11
Handlung	11
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

DEMONIAK

System: IBM-PC (640 KByte, alle Grafikkarten, Ad Lib- und Roland-Sound), **empf. VK-Preis:** DM 99,95, **Hersteller:** Palace, London, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Demoniak, Inkarnation des Bösen, hat einen Riß im Universum entdeckt. Bald wird er hier eindringen. Das müßt Ihr zusammen mit (zunächst) drei merkwürdigen Gefährten verhindern. Ihr könnt in die Haut fast jedes Wesens schlüpfen, das Euch während des Spiels begegnet. Zudem nützen Euch die Fähigkeiten der Charaktere: Ein Mädel kann alles in Brand setzen, ein anderes Gedanken lesen, der finstere Magier zaubern. Palaces Textadventure ist auch auf dem PC mit eigenwillig-brillanten Bildern und einem zeichentrickartigen Vorspann versehen. Die VGA-Grafik steht der des Vorfilms ist dank Soundkarten originalgetreu. Leider stellt der Parser, gemessen an den klassischen Textgeschichten, einen Rückschritt dar. Schon die Abkürzungen (z.B. „z" für „wait" usw.), seit Jahren Standard, vermißt man bei längeren Sitzungen schmerzlich. Der leicht grausame Humor ist nicht jedermanns Fall. Wer ihn aushält, bekommt zum Spiel eine ansprechende Verpackung mit ausführlicher Anleitung und einem Comicbuch des Spielautors. ■



Eva Hoogh



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (VGA)	7
Parser	7
Handlung	8
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	8

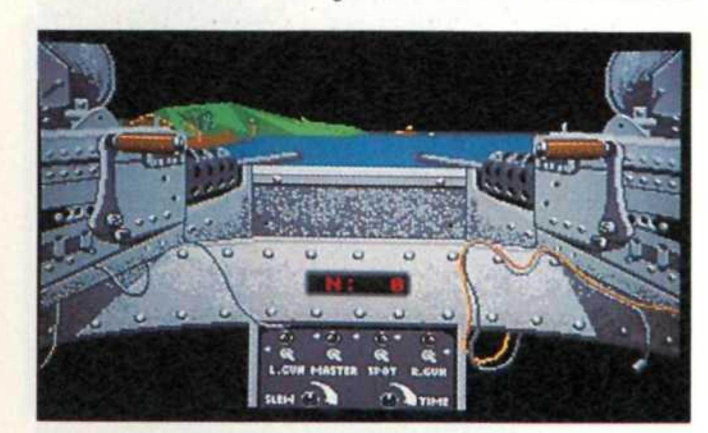
»BRAUCHBAR«

GUNBOAT

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Letztes Jahr um die gleiche Zeit hat A-Man die PC-Version getestet – begeistert war er nicht. Tja, was soll ich jetzt bei dieser 1:1-Umsetzung noch sagen? Die Grafik ist nach wie vor eher mager, der Sound kann auch nicht begeistern. Die Probleme beim Zielen sind genauso geblieben, wie die langen Zeiten im Game, in denen gar nichts passiert. Nach soviel herber Kritik will ich wenigstens noch ein paar Worte zu der spärlichen Story verlieren: In verschiedenen Missionen muß man als Kommandant eines Schnellbootes die unterschiedlichsten Ziele vernichten. Dies läuft jedoch in allen Missionen in einem mehr oder weniger gleichen Schema ab. Was mich jedoch am meisten störte, war die entsetzlich niedrige Geschwindigkeit, mit der die „Maschinengewehre" feuern. Freude kommt eigentlich nur bei den digitalisierten Bildern auf, die man während des Ladens sieht. Diese schön gestalteten Bilder können jedoch den fehlenden Spielspaß nicht wettmachen. So schippert man eher teilnamslos auf den unterschiedlichsten Flüssen umher, immer in der Erwartung, daß jetzt etwas passieren müßte. Allen denen, die gerne Boot fahren, könnte ich eine Empfehlung geben: Spart die hundert Mark für das Game, kauft euch ein Schlauchboot, und ab damit zum nächsten Baggersee. Ahoi... ■

Dirk Fuchser



ASM-Wertung von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	5
Realitätsnähe	8
Motivation	5
Preis/Leistung	4

»PEINLICH«

HORROR ZOMBIES

System: PC (EGA/VGA), Joystick optional, **empf VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Millenium, U.K., **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bönen.

Springen, hüpfen, Gegenstände sammeln – das ist der Tenor in MILLENIUMS Action-Game HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT. Der Held Frederick schlürft durch seine ererbte Burg und versucht die dort hausenden Untoten zu eliminieren. Derer gibt es viele, seien es nun bleiche Harlekine, Frankenstein-Klone oder kopflose Mädels, um nur einige zu nennen. Zur Überlistung der Monster liegen diverse Hilfsgegenstände bereit. Einige versteckte Räume runden das Bild des perfekten Action-Abenteuers ab....

Perfekt? Von wegen! Was wir hier vorliegen haben, kann nur als Machwerk bezeichnet werden. War bereits die Amiga-Version nur mäßig, ist die PC-Variante wirklich „unter aller Kanone." Und noch ein Stichwort: SOUND – von diesem ist nichts zu hören. Eine Melodie fehlt gänzlich, und das Gekrächze aus dem internen Soundchip erweckt wirklich Tote zum Leben. Die Grafik ist grob, die Sprites bewegen sich wie Schlaftabletten, und das Scrolling ruckelt wie Boris Kartoffel im Endstadium. Wohl keine Lust gehabt liebe Programmierer, wa? ■

Cruiser



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«

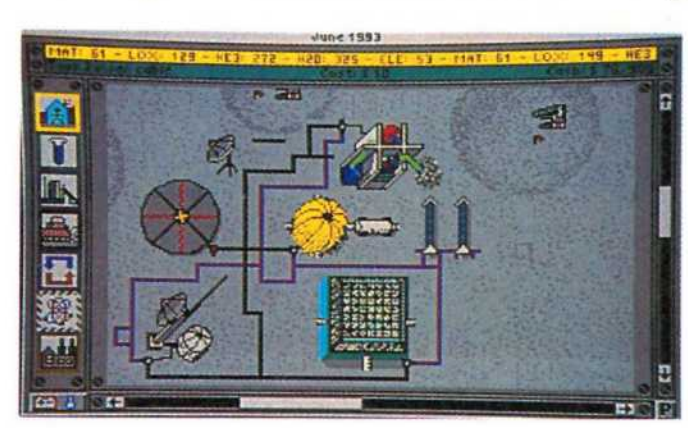
MOONBASE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Mindscape International, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Die PC-Version ist ziemlich genau umgesetzt worden. Trotzdem finde ich, daß die Optik des Ganzen etwas gelitten hat, denn das Bild wirkt irgendwie unscharf. Der sehr spärliche Sound kommt natürlich besser rüber als auf dem PC, was aber bei den paar Piepstönen kaum ins Gewicht fällt.

MOONBASE kann aber dennoch durch sein interessantes Gameplay überzeugen. Eine Basis auf dem Mond zu erbauen und anschließend zu ökonomischer wie ökologischer Selbsständigkeit zu führen, ist eine fesselnde Aufgabe. Hilfe bekommt man bei diesem Unterfangen von der Anleitung, die zweigeteilt daherkommt: einmal sehr ausführlich in Englisch und eine etwas knappere Ausführung in Deutsch. Da die Bedienung komplett mit der Maus abgewickelt wird, sind Bedienungsprobleme eher unwahrscheinlich. Trotzdem bleibt es schwierig einzuschätzen wann was zu tun ist. Wer Sim-City gut findet wird auch an Moonbase seinen Spaß haben – aber 110 Märker sind schon ein Haufen Holz. ■

Dirk Fuchser



ASM-Wertung von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	10
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«


DEUTEROS
Bildschirnakopien von Amiga
DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND
Wir schreiben Ende des 31. Jahrhunderts. Vor nahezu 1000 Jahren besiedelten die Menschen den Mond. In ihren Labors züchteten sie Mutanten zur Erschließung neuer Planeten. Ebenfalls zu jenem Zeitpunkt löschte eine radikale Klimaveränderung alles Leben auf der Erde aus.
Streitereien hatten die Mutantenvölker entzweit. Die Menschen kehrten auf die Erde zurück. Eine neue Zivilisation entstand, längst schon waren die Weltraum-Abenteuer in Vergessenheit geraten.
Tief in Earth City aber wurden erneut Pläne zur Eroberung des Weltraums geschmiedet. Unter der Bezeichnung "Operation Deuteros" begann die fieberhafte Ausbeutung der Bodenschätze, die Erforschung neuer Technologien und die Vorbereitung auf zukünftige Weltraum-Abenteuer.
Die Erkundung des sonnensystems setzt eine optimale Nutzung der Ressourcen voraus: allein Ihrer Kontrolle unterstehen Ausbildung, Forschung, Bodenschätze, Produktion und Vorräte von Earth City.
Grünes Licht für die "Operation Deuteros": An Bord Ihrer eigenhändig konstruierten High-tech Raumschiffe steuern Sie neuen, aufregenden Weltraum-Abenteuern entgegen!
Verstrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.
ACTIVISION
Copyright © 1991 IAN BIRD

OUTZONE

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 75 DM., **Hersteller:** Lankhor, Paris, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Wie hieß es noch aus Frankreich: „Der Sound soll bei der Amiga-Version besser werden als beim Atari“ (hier klingt sie eher nach C-64 in schwächeren Tagen und bekam auch nur die Note 4.)

Nun hat die Stunde der Wahrheit geschlagen - die Amiga-Version liegt vor. Und tatsächlich haben die Jungs und Mädels von LANKHOR ihr Versprechen eingelöst und das ohnehin packende Game um Blockaden und Gegnersprites im Weltall und ein manövrierunfähiges Raumschiff, das es da durch zu lenken gilt, mit einer Musik ausgestattet, die rundum gelungen ist. Verantwortlich zeichnet hierfür übrigens André Bescond.

Auch die FX wissen zu überzeugen, so daß ich nicht umhin komme, der Konvertierung einen erneuten Hitstern zu verpassen. Grafisch ist OUTZONE genauso gut wie auf dem Atari - und spielerisch gibt es auch nix auszusetzen. Allerdings muß ich auch die Motivationsnote nochmal um eins raufsetzen, denn dank der verbesserten Geräuschkulisse macht das Spiel auf dem Amiga nochmal soviel Spaß. Merci, mes amis... ■

Klaus Trafford



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

NORTH & SOUTH

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Wer schon immer einmal den Sezessionskrieg selbst in die Hand nehmen wollte, der kann dies nun auch auf seinem guten alten C-64 tun, denn nach recht langer Wartezeit erbarmte sich INFOGRAMES nun endlich, den Hit NORTH & SOUTH für den 8bitter umzusetzen.

Ein bis zwei Spieler entscheiden sich für die die Seite der Yankees oder Südstaatler, um mit Kavallerie, Infanterie und Artillerie gegen den Feind anzurükken. Das nicht ganz ernstzunehmende Geschehen ist auch auf dem 64er comicmäßig in Szene gesetzt worden. Am Spielablauf hat sich freilich nichts geändert. Nach wie vor gilt es die eigenen Truppen zu befehligen, andere anzugreifen sowie Züge und Forts zu überfallen, ohne große Verluste hinnehmen zu müssen. Wer am Ende die Säbel noch in die Höhe strecken kann, der hat gewonnen.

North & South wurde mit großer Sorgfalt umgesetzt und steht den 16-bit-Fassungen in nichts nach. Im Gegenteil: Die Hardware wird besser ausgenutzt, wenngleich das Programm technisch nichts allzuviel bietet. It's a hit! ■

Hans-Joachim Amann



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

PICK 'N PILE

System: PC (512 KB, CGA, EGA, VGA, Tandy), C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark (C-64 Disk.), ca. 80 Mark (PC), **Hersteller:** UBI SOFT, Frankreich, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Etwas Gutes und etwas Schlechtes gibt es von UBI SOFT zu vermelden. Die PC-Version von PICK 'N PILE ist wirklich gelungen. Sie zeigt sich ebenso wie die Versionen für Amiga und ST. Die für den C-64 ist leider ein bißchen daneben geraten. Die Grafiken für den C-64 sind schon in Ordnung. Aber was nützt dies alles, wenn man am C-64 nicht mit Maus spielen kann? Die Stick-Steuerung ist nämlich so zäh, daß es einige Mühe kostet, im Zeitlimit zu bleiben.

Außerdem hatte die mir zugegangene Version Fehler. Manchmal kam es vor, daß sich der Cursor nicht über das gesamte Spielfeld bewegen ließ. In der Anleitung ist angegeben, daß man mit der Space-Taste neue Kugeln ranschaffen könne, aber auch das funktioniert nicht. Es war auch keine andere Taste zu finden, mit der man dies hätte bewerkstelligen können. Ohne diese Funktion kann aber selten ein Level beendet werden. Da kommt natürlich nicht viel Spielspaß auf! ■

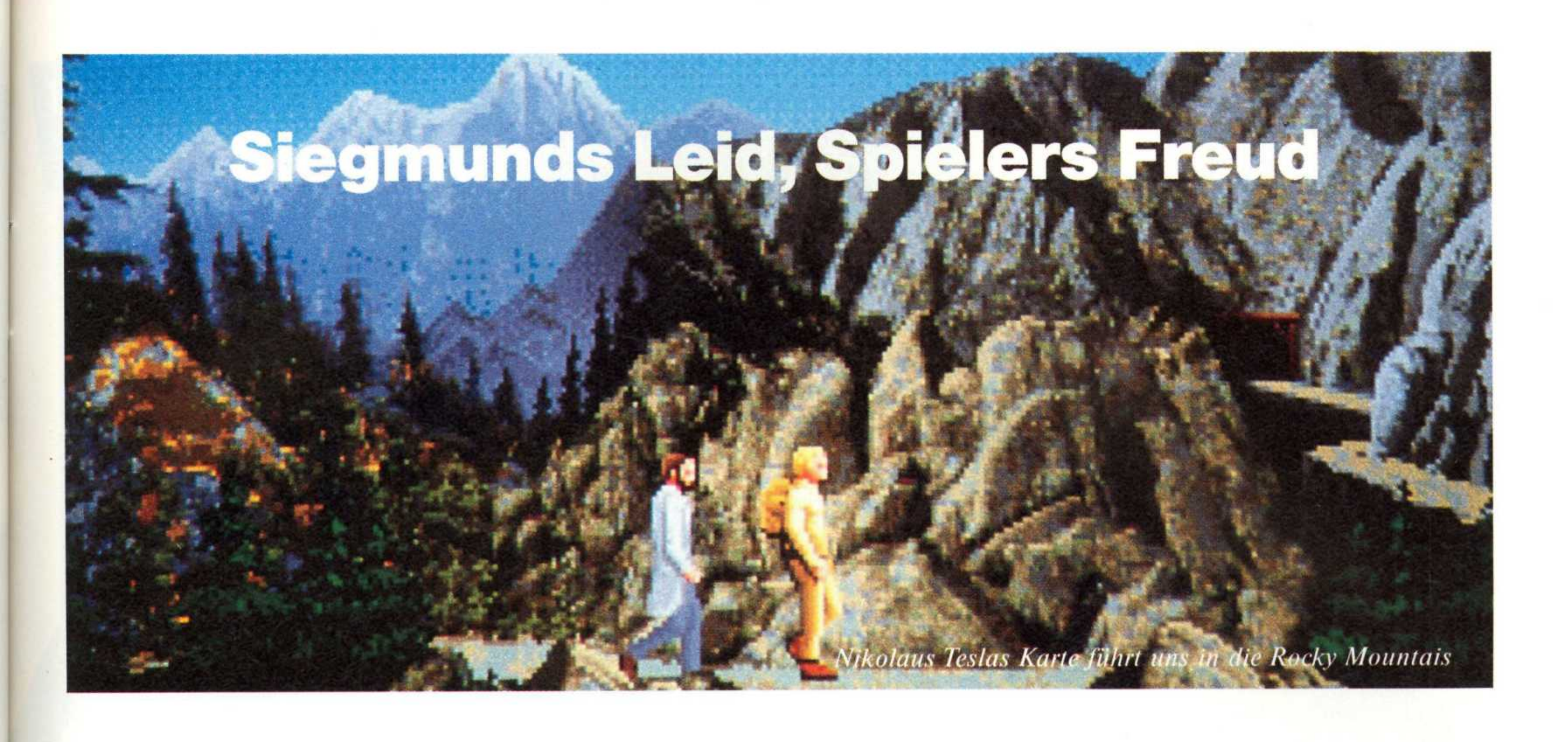
Sandra Alter



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	PC / C-64
Grafik	7 / 7
Anleitung	8 / 8
Spielablauf	8 / 6
Motivation	9 / 3
Preis/Leistung	8 / 5

»PRIMA«



Nikolaus Teslas Karte führt uns in die Rocky Mountais



MARTIAN DREAMS

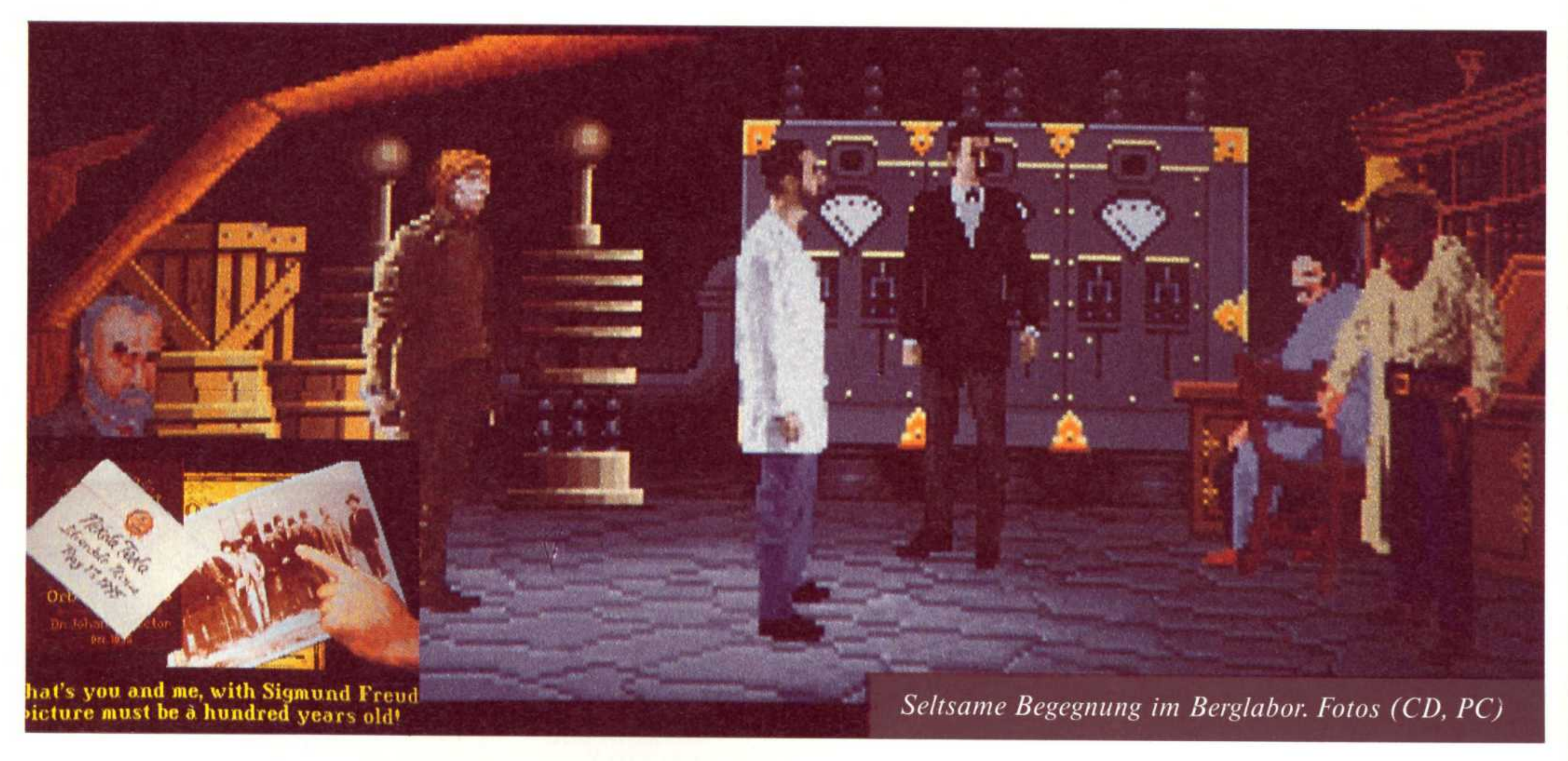
System: PC (640 KByte, 2 MByte Expanded Memory für Musik, Festplatte, VGA, Soundkarten), **empf. VK-Preis:** ca. DM 110, **Hersteller:** Origin, Texas, USA, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell/ Rushware, 4044 Kaarst.

Erinnert Ihr Euch an *The Savage Empire*? Das exotische Rollenspiel von ORIGIN war das erste der neuen WORLDS OF ULTIMA-Reihe. Rund um die geheimnisvollen *Moonstones* der *Ultima*-Welt erdenkt sich das Team immer exotischere Schauplätze und Geschichten aus.

Ein halbes Jahr nach dem Dschungelepos *The Savage Empire* kommt jetzt MARTIAN DREAMS in den Handel. AT-Besitzer dürfen sich freuen, sofern sie eine Festplatte, möglichst auch Maus, Soundkarte und erweiterten Arbeitsspeicher haben.

Chicago, 1893. Während die Besucher der Weltausstellung das Riesenrad bestaunen und sich an den neuesten Kanonen erfreuen, wird einem illustren Kreis eine Marsrakete vorgeführt. Man ahnt, wie es kommen muß – die Rakete zündet plötzlich und die bunte Schar findet sich unversehens auf dem roten Planeten wieder. Ihr selbst geratet durch Experimente Eures Freundes Dr. Spector in einen Strudel verrückter Ereignisse.

Spector hat eine hundert Jahre alte Karte vom Wissenschaftler Nikola Tesla, die Euch beide zu einem verlassenen Labor in den Rocky Mountains führt. Während Ihr Euch umseht, erscheint ein *Moongate*, Origin-Fans altbekannt. Ohne zu zögern, springt Ihr hindurch, landet



Seltsame Begegnung im Berglabor. Fotos (CD, PC)

im Jahr 1895 und begegnet auserlesenen Prominenten. Eine Rettungsaktion für die Verschollenen ist geplant. Natürlich schließt Ihr Euch an ... Um Euren Charakter zu bestimmen, stellt Euch Siegmund Freud eingangs ein paar (unangenehme?) Fragen. Natürlich begleitet er Euch auf der Fahrt ins Unbekannte. Historiker haben ihren Spaß an der wilden Mischung diverser Personen. Marie Curie, Rasputin, Nikola Tesla und zahlreiche Marsbewohner sind mit von der Partie.

Die kombinierte Maus-/Tastensteuerung führt, wenn man sie einmal erlernt hat, logisch durch Landschaft, Inventar und Gespräche. Links



»Ein feines Mars-Abenteuer – Jules Verne hätte seine Freude!«

Kaum auf dem Mars gelandet, muß der Avatar seine Findigkeit beweisen.

auf dem Bildschirm sieht man die Umgebung von oben, rechts sind Porträt-, Inventar- und Textfenster. Eine Hilfsfunktion markiert Schlüsselworte von Unterhaltungen. Man sollte sie, wie alle Informationen, notieren und alle Personen gezielt befragen. Leider läßt sich nur ein Spielstand speichern. Zum „Schummeln" muß man mit Verzeichnissen auf mehreren Disketten jonglieren.

Origin hat sein jüngstes Werk glanzvoll verpackt. Zahlreiche Beilagen versüßen das Spielerleben. Die ausführlichen Lade- und Steueranweisungen sind erstmals viersprachig. Dazu gibt es eine bunte Karte der Marsoberfläche und zwei englische Breviere. Eines ist eine pseudowissenschaftliche Abhandlung über den Mars, seine Entdeckung und Lebewelt. Das andere Büchlein stellt die Zeitreisenden des Spiels vor und enthält zahlreiche Literaturhinweise zum Thema.

Ausgebuffte Spieler finden sich dank der von *Ultima* und *The Savage Empire* übernommenen Steuerung und Bildschirmaufteilung gleich auf dem Mars zurecht. Allerdings verlangt die Traumwelt dem Spieler Einiges an Gedankenarbeit ab. Anfänger sollten schon zu gründlichem Vorgehen bereit sein. Bleibt noch die Frage, ob Origin von *Paragon*s *Space 1889* abgeguckt hat oder umgekehrt. Auf jeden Fall ist das texanische Abenteuer um Längen besser und technisch eine ganz andere Klasse als sein „Konkurrent".

Martian Dreams führt einen Rollenspielstandard vor, der nur durch etwas völlig Neues übertroffen werden kann. Origins neuere Titel brauchen schon '386er ATs, um den vollen Grafik- und Klanggenuß zu vermitteln. Die Crew sollte dann aber Installation und Speichernutzung cleverer gestalten und endlich auf das Extended anstelle des Expanded Memory zugreifen. Das trübt aber kaum die Freude an einem phantasie- und liebevoll erdachten Abenteuer. Von Sommerdürre kann jetzt keine Rede mehr sein! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Ein Stück (Über-)Lebenshilfe

'Deutsch Einser' und '- Zweier' bitte mal „weglesen", denn 'Deutsch '92' richtet sich vornehmlich an ausländische Mitmenschen, die in Germany Fuß fassen wollen (oder müssen) ...



DEUTSCH '92

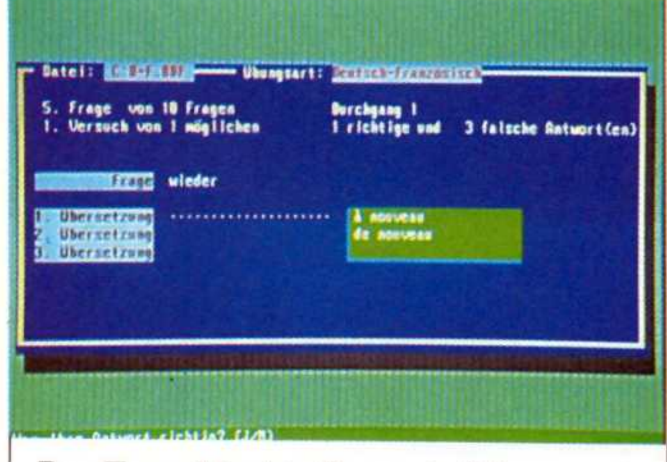
System: IBM XT/AT und Kompatible mit 5.25„- und 3.5"-Laufwerk, **empf. VK-Preis:** 79,-- DM, **Hersteller:** Falken-Verlag GmbH, 6272 Niedernhausen, **Muster von:** Hersteller.

So auch die inhaltliche Ausrichtung von Vokabular und Redewendungen, mit welcher Falken-Software allen Engländern, Spaniern, Franzosen und Italienern ein Stück Lebenshilfe für den deutschen Ernst des Lebens mit auf den Weg gibt. Die Vokabeldatei ist in unterschiedliche Themengebiete untergliedert. Jede Datei kann übrigens bis zu 30.000 Vokabeln und deren Übersetzungen enthalten.

Nun, agieren ist, beileibe gesagt, stets der bessere Zug von beiden, denn kommt einer erst in die Lage, reagieren zu müssen, befindet er sich zumeist schon im Hintertreffen. Stichwort: 1992, Euro-Markt. FALKEN-SOFTWARE hat unter diesem Gesichtspunkt gleich zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen, denn DEUTSCH '92 spricht zum einen genau die Klientel an, welche in Zusammenhang mit der Öffnung des Europäischen Binnenmarktes dieser Lande erwartet werden kann, zum anderen könnte sich – Falk'-Auge, sei wachsam – das Programm infolgedessen zum Bestseller etablieren.

'Usen' läßt sich Deutsch '92 vergleichsweise einfach, am komfortabelsten jedoch lernt es sich, installiert man das Werk von vorne herein auf Platte. Lobenswert die Option, welche eine Landsmann-/-frau-spezifische Bedienerführung in besagten fünf verschiendenen Sprachen erlaubt. Die grundlegenden Bedienungselemente findet man, 'Falken-gerecht' in Kopf- und Fußzeile.

Während Ihr in der Fußzeile die reinen Bedienungselemente *(wählen, bestätigen, Menü und Abbruch)* finden könnt, trefft Ihr am oberen Bildschirmrand des Screens Eure wahren Entscheidungen: **'Vokabeln lernen'** oder **'Selbsttest'** die **'Vokabeldatei-Verwaltung'** oder **'Optionen'**. Innerhalb des Tests stehen Euch darüberhinaus vier unterschiedliche Modi zur Wahl: **Deutsch-Muttersprache** und umgekehrt, desweiteren die Palette der **unregelmäßigen Verben** sowie eine stattliche Sammlung gängiger, deutschsprachiger **Redewendungen**.



Pro Euro-Markt: Deutsch '92

Ausländische Bürger, die PC-Kenntnisse besitzen, erhalten mit Deutsch '92 ein umfassendes Werk, welches merklich schnell zum hilfreichen Berater für unerwartet viele Lebenslagen wird. ■

Matthias Siegk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv .... Bedienerführung, Dateien erweiterbar
Negativ .... häufiger Diskettenwechsel (bei Nutzung ohne HD)
Lerneffekt **10**
Preis/Leistung **9**

»PRIMA«

Abgeschmiert ...

Mehr als nur starke Nerven kostete mich der Durchcheck des MODULAREN SPRACHLEHRGANGS, der mir kürzlich aus INGENIO-Herstellerkreisen 'zugespielt' wurde. Meinen ersten Gedanken, hier nicht mehr und nicht weniger als eine weitere, diesmal blau verhüllte, Variante aus dem umfangreichen Englisch-Lernsoft-Pool der fleißigen Österreicher in meinen zerschundenen Händen zu halten, mußte ich schleunigst verwerfen, denn:

Schnell hatte ich begriffen, daß ich mit dieser 'Ware' eine im Grunde gute Idee auf den Tisch bekommen habe. Der rote Button auf dem Cover wies mich zuerst daraufhin: 'Gesamtlehrgang', heißt es da. Eine Art Crash-Kurs, rund um alle vokabularen und grammatikalischen Be- und Gegebenheiten des britischen Eilands.



MODULARER SPRACHLEHRGANG ENGLISCH

System: IBM XT/AT/PS-2 und Kompatible ab 640 KB RAM mit 5.25"- oder 3.5"-Laufwerk, mind.DOS 3.0, HD u. Grafikkarte erforderlich, Amiga (ab 500er), **empf. VK-Preis:** Programmdisk:79,95 DM, Moduldisk: 19,95 DM, **Hersteller:** Ingenio EDV-Software GmbH, A-1220 Wien, **Muster von:** Hersteller.

Die Idee in mir vorliegender, in die Praxis umgesetzter Form, besteht aus einer Programmdiskette und **nur** einer von zehn, immerhin je 19,95 Mark trächtigen, Moduldisketten.

Ich tue mich schwer, hier von einem Mogelpackerl zu schreiben, kann ich auch gar nicht, denn der Inhalt ist auf dem Rücken des Covers erwähnt. O.k., was mich hingegen einiges an Nerven gekostet hat, ist zum einen die Menü- und Benutzerführung, die hier ganz und gar nicht dem Amiga-Standard entspricht. Zweites Manko: Ich vermisse für den stattlichen Preis eine Diskette mit 'ner Vokabel-Datei. Stattdessen stoße ich auf einen Beipack-Zettel, der mich auf ebensolches Manko und auf ein kompliziertes File-Request-System hinweist, mit welchen ich meine Files – zwischen DF0: und DF1: – zusammenbasteln kann. Zugegeben, ich hätte mich auch damit ernsthaft auseinandergesetzt, denn das ein oder andere Feature, welches ich erblicken durfte, gereichte mir schon zur Freude. Nachdem das Programm dann aber auch noch grundlos und ohne Vorwarnung einen Self-Reset auslöste, überstieg der Resignations-Faktor meine Neugier. Beim nächsten Mal besser? ■

Matthias Siegk


FERIENSPAß MIT
UBI-SOFT COMPILATIONS !
FAST LANE:
• VETTE
• STUNT CAR RACER
• FERRARI FORMULA 1
• HARD DRIVIN' • HIGHWAY PATROL
IBM PC und kompatible
VETTE IBM PC
HARD DRIVIN' IBM PC
ORIENTAL GAMES Atari ST
RVF HONDA Atari ST
MAGNUM:
• RVF HONDA
• SATAN
• AFTER THE WAR
• ORIENTAL GAMES
• GREAT COURTS (Pro Tennis Tour)
ATARI ST AMIGA
ULTIMATE COLLECTION:
• AMC
• GREAT COURTS (Pro Tennis Tour)
• AFTER THE WAR
• SKATEWARS
• ZOMBI
• STUNT CAR RACER
COMMODORE 64/128
AFTER THE WAR C64/128
AMC C64/128
RICK DANGEROUS CPC
TWIN WORLD CPC
SIX APPEAL:
• P 47
• TWIN WORLD
• PICK & PILE
• PUFFY'S SAGA
• SATAN
• RICK DANGEROUS
COMMODORE 64/128
CHALLENGERS:
• SUPERSKI
• KICK OFF
• FIGHTER BOMBER
• GREAT COURTS (Pro Tennis Tour)
• STUNT CAR RACER
ATARI ST AMIGA
WINNING FIVE:
• IRON LORD
• NIGHT HUNTER
• TWIN WORLD
• PUFFY'S SAGA
• SIR FRED
FULL BLAST:
• HIGHWAY PATROL
• CHICAGO 90
• FERRARI FORMULA 1
• CARRIER COMMAND
• RICK DANGEROUS
• P 47
ATARI ST AMIGA IBM PC und kompatible Commodore 64/128
Die IBM PC Version beinhaltet nicht das Spiel KICK OFF.
In der C64/128 Version werden die Spiele HIGHWAY PATROL und CHICAGO 90 durch GRAND PRIX 500 ersetzt.
ATARI ST AMIGA IBM PC und kompatible Commodore 64/128
Screenshots on different formats may vary.
HOTLINE – 02101/637577
Dienstag und Donnerstag zwischen 15°° und 19°° Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2



OLDIE IM AUGUST & SEPTEMBER

Es war einmal ein Automat. Der stand in der einzigen Kneipe unseres idyllisch gelegenen Dörfchens. Nein, nein, es war kein blondgelockter Automat, dafür stand aber folgendes auf ihm zu lesen: MOON PATROL. Und jener MOON-PATROL-beschriftete Automat frohlockte mit einem immer gleichbleibenden, aber wie magisch anziehendem Beat. Wie der Rattenfänger von Hameln zog er damit alle Kinder unseres kleinen Dorfes an, und sie scharten sich um ihn, um mit ihm zu spielen....

SUCHT 1983: HOLPERN UND BALLERN



MOON PATROL

System: IBM PC, **empf. VK-Preis:** gibt's nicht mehr, **Hersteller:** Atarisoft, USA, **Muster von:** CPS Frank Heidak, 5000 Köln 41.

Nun aber Schluß mit irgendwelchem Rattenfänger-Gelaber! Fest steht, MOON PATROL von ATARISOFT ist trotz fast bedenklichen Alters (immerhin schon acht Jahre!) echt 'n hammerhartes Game!

Stunden, Tage, Monate wurden vor diesem Automaten verbracht, um immer neue Highscores aufzustellen. Vielleicht kann man es mit „mondsüchtig werden" bezeichnen, was mit den Zockern dieses Games vor sich ging?

Im Grunde bietet Moon Patrol nicht mehr, als eben diese Sucht, immer *noch* besser zu werden. Denn in Sachen Grafik sieht's bei diesem Game ehrlich gesagt ganz schön mau aus. Da ist eben dieses kleine Auto, was vorn und oben 'ne Kanone hat, und sich dann holpernderweis' über die Mondoberfläche bewegt. Im Weg liegende Steine müssen zerschossen, auftauchende Krater übersprungen werden.

Auftauchende Ufoherden sollte man auch schnellstens ins Jenseits befördern, ansonsten wird der Fahrer mit seinem Karren wegen herunterfallenden Bomben selbst ziemlich fix zu den Ahnen abreiten. Tja, das ist dann auch schon der gesamte Spielablauf. Nun heißt's nur noch: Üben, üben und nochmals üben! Nach einigen sehr einfachen Leveln wird der Spieler nämlich sehr schnell merken, daß das Programmierteam hohe Ansprüche an das Geschick und die Reaktion des Spielers stellt. Aber das ist's eben, was den Reiz der Sache ausmacht: „Schließlich hab' ich's doch hier nur mit 'nem simplen Game zu tun, was einfach zu schaffen sein *muß*." oder „Was der kann, kann ich schon lange!" Also, dann seht mal zu, wie gut Ihr seid.

Die Mondsucht-Ballerei kann leider nicht mehr käuflich erworben werden.

SANDRA ALTER



Simpelste Grafiken, die dennoch „mondsüchtig" machen. *Foto: C-64*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	–

»PRIMA«



sind die Programme, die wir anbieten, zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr



die Ihr jederzeit wieder hervorholen werdet, die ausnahmslos gut sind und ganz bestimmt nicht



Klamottenkiste kommen. Kurzum: Wir bieten Programme aus der



zum Niedrigpreis von nur





THE SECRET CAVE – Ein Jump-and-Run der Sonderklasse.
Bestell-Nr. 40001

RISK IT – Über 2000 Fragen für 1–4 Spieler.
Bestell-Nr. 40002

SPACEBALL – 150 Level plus Editor garantieren Spielspaß.
Bestell-Nr. 40003

SKAT 2000 – das ideale Geschenk für alle Skatfreunde.
Bestell-Nr. 40004

CHEMICON – Ein falscher Tropfen ... und alles explodiert.
Bestell-Nr. 40005

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Konsolen

An dieser Stelle . . .

An dieser Stelle sollte eigentlich ein vernünftiges Vorwort stehen, doch wie soll dies zustande kommen, wenn seit Wochen auf der anderen Straßenseite eine Baustelle endlos herumlärmt? Keine Minute der Ruhe, dazu eine unerträgliche Hitze machen mir – und den



anderen – zu schaffen. Da hilft nur noch ein ausgiebiger Sommerurlaub im idyllischen und vor allem ruhigen sowie kühlen Nordengland. Bevor es aber in den Jet geht, wünsche ich Euch noch viel Spaß mit dieser Doppelausgabe, in der wieder einige interessante Neuerscheinungen zu vermelden sind. Vor allem PC-Engine-Freunde kommen nach langer Zeit wieder auf ihre Kosten, aber auch die Game-Gear-Besitzer können sich über Neuheiten freuen. Für fast alle anderen Systeme ist natürlich auch etwas dabei. Doch nun wünsche ich Euch einen schönen, nicht zu heißen Urlaub, und viel Spaß mit der neuen ASM!

A-Man

GNADENLOSE AUTOJAGD





MOTOROADER II

System: PC Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** NCS, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Fast so hart wie auf deutschen Autobahnen geht es bei MOTOROADER II, dem Nachfolger des vor zwei Jahren erschienenen *Motoroader* zu. Wie damals, so können auch bei diesem Rennspektakel bis zu fünf menschliche Fahrer teilnehmen. Sind es weniger, so werden die fehlenden von Computerfahrern ersetzt.

Entgegen des ersten Teils stehen nun drei verschiedene Vehikel-Arten zur Auswahl: Rennwagen, Panzer und Luftkissenfahrzeug. Jedes für sich hat seine spezifischen Merkmale und kann nach belieben mit leistungsstärkeren Motoren, neuem Chassis, fiesen Extras und, und, und ausgerüstet werden. Unter fies verstehe ich Raketen, Laser und andere Dinge, die bei einem Treffer dem Konkurrenten entscheidende Nachteile bescheren.

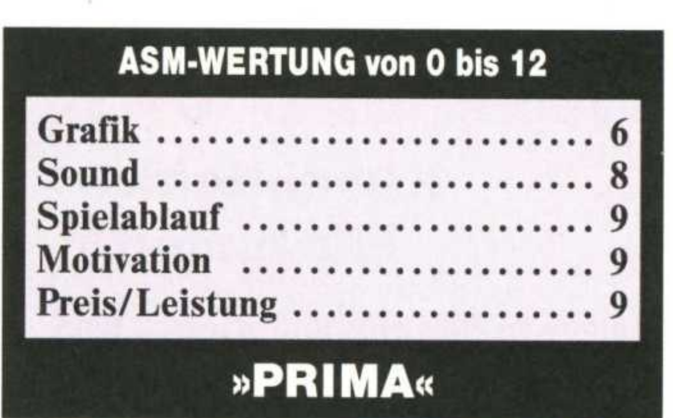
Jedes Rennen auf den zahlreichen Kursen wird mit Punkten und Barem belohnt, sofern die Leistungen entsprechend waren. Mit dem so verdienten Geld können sich die angesprochenen Extras gekauft werden; die Punkte sind für den Gesamt-Meisterschaftsstand entscheidend.

Fällt ein Vehikel während des Rennens so weit zurück, daß es außerhalb des Screens rutscht, so wird es unter Kraftstoffabzug ein Stück nach vorn gebeamt. Benzinverlust droht ebenfalls, wenn ein anderes Fahrzeug angerempelt wird.

Motoroader II ist spielerisch ausgereifter und schwieriger als der erste Teil. Die zahlreichen gemeinen Extras bringen vor allem mit Freunden eine Menge Spielspaß. Die Rennstrecken sind grafisch aufgepeppt worden und erfordern mehr spielerisches Geschick als beim ersten Teil. Einstellbare Schwierigkeitsgrade fordern sowohl den Laien als auch den erfahrenen Motoroader-Spieler auf lange Sicht heraus.

Wer ein unkompliziertes, spannendes und spaßiges Rennspielchen sucht, der wird mit Motoroader II bestens bedient. ■

Hans-Joachim Amann



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



ULTRADUMM



ULTRAMAN

System: Super-Famicon, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Bandai, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Der angeblich bekannteste Held Japans ist nicht Super-, nicht Spider- und auch nicht Batman, sondern ULTRAMAN, der nun auch auf dem SUPER FAMICOM seine Heldentaten vollbringt. Ob die Programmierer allerdings Heldentaten vollbrachten, wage ich zu bezweifeln, denn Ultraman entpuppt sich als stupides, langweiliges und technisch schwaches Game ohne jeglichen Reiz.

Zehn verschiedene Monster müssen von Ulti besiegt werden. Hände und Füße, aber auch Magie stehen ihm dafür zur Verfügung, wobei die Bewegungsabläufe jedoch stark begrenzt sind.

Ultraman ist sowohl spielerisch als auch technisch eine herbe Enttäuschung. Grafik und Animation sind dürftig, Sound und Soundeffekte schwach. Wer unter Schlafstörungen leidet oder sein Famicom verkaufen möchte, sich aber noch nicht ganz schlüssig ist, der sollte sich dieses Game zulegen. Allen anderen sei abgeraten! ■

Hans-Joachim Amann





ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«



KING'S BOUNTY

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. DM 130, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Vor Kurzem landete die strategische Verlockung KING'S BOUNTY, ein Titel von *New World Computing*, auf den Programmiertischen von ELECTRONIC ARTS. Innerhalb begrenzter Zeit sind diverse Bösewichter zu fangen, eine Armee aufzustellen und zu erhalten und schließlich dem guten König Maximus das Leben zu retten. Das anfangs karge Einkommen wird nach Erfolgen aufgestockt, muß aber sorgsam verteilt werden. Das Fantasyspiel wurde sauber, doch etwas blaß umgesetzt.

Trotz farbloser Figuren und nöliger Quäktöne macht die anfängerfreundliche Reise durch das Burgenland ordentlich Spaß. Vier Schwierigkeitsstufen und ebensoviele Charaktere stehen zur Auswahl zu einer öden Vorstellung über Führungs-, Kampf- oder Zauberkraft Eurer Figur entscheidet. Zudem werden manche Landschaftsdetails bei jedem Neuanfang anders aufgebaut: Spielstoff also für zahllose Stunden, nur etwas teuer. ■ *Eva Hoogh*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

SERIEN-MÄSSIG



SUPER AIRWOLF

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 95 DM, **Hersteller:** Kyugo, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Hawke und Santini sind wieder unterwegs! Wie in der Fernsehserie geht es darum, Geiseln aus den Händen von irgendwelchen Bösewichten zu befreien.

SUPER AIRWOLF präsentiert sich als Mischung aus *Tiger Heli* und RAMBO . Der Spieler hat die Wahl aus drei Missionsgebieten. Jede Mission ist wiederum in vier Spielabschnitte unterteilt. Zuerst fliegt Airwolf in *Tiger Heli*-Manier über die Landschaft. Motto: Alles abschießen, was sich bewegt. Bewegt es sich nicht - auch abschießen. Es folgt ein Tiefflug über das Einsatzziel, bei dem man schon ein paar der späteren Gegner erledigen kann. Danach wird Hawke abgesetzt und bestreitet die Geiselbefreiung zu Fuß. Kommt er nicht weiter, kann Airwolf zu Hilfe gerufen werden. Ist die Geisel befreit, geht's wieder in die Luft, um ein paar Flugzeuge und fette Endgegner zu erledigen, und schon ist die Mission beendet. Aufgepeppt wird das Spiel durch Digibilder und stimmige Musik aus der Fernsehserie. Extrawaffen können vom Geld, das man für bestandene Missionen bekommt, gekauft werden. SUPER AIRWOLF bietet leider nur mäßige Grafik und alte Spielideen. Somit nur für harte Ballerfans. ■

Guido Alt



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«

Konsolen

KLEPTOMANIKER



BONANZA BROS.

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

BONANZA BROS. heißen zwei üble Gestalten, die in sich in ihrer Freizeitbeschäftigung nicht allzusehr von den berühmten Panzerknackern unterscheiden. Klauen, klauen und nochmals klauen heißt ihre Devise, entweder allein oder wenn zwei Spieler vorhanden sind, eben im Team.

Gespielt wird auf einem in zwei Teile gesplittetem Screen. Die Aufgabe der Halunken besteht darin, in jedem Level, die aus Gebäuden mit Stockwerken bestehen, bestimmte Gegenstände mitgehen zu lassen. Bonanza Bros. ist ein comicmäßig aufgebautes Game, das einige witzige Sequenzen enthält. Leider gibt Bonanza Bros. auf Dauer nicht allzuviel her.



Da helfen auch die Gags nichts, und die technische Fehlleistung (im Zwei-Spieler-Modus wird der Spielablauf bei zu vielen Sprites total langsam) tut auch nichts zur spielerischen Freude dazu, zumal das Spiel in Belangen Grafik und Sound sehr schlicht gehalten wurde. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«



FOREST WARDENER

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Visco, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Ein Wunder geschieht bei FOREST WARDENER, denn in dieser süßen Fantasystory siegt das Gute gegen das Böse, hier gibt es den „Guten Geist des Waldes", der für den Schutz desselben sorgt. Gemeint ist dabei ein kleines, tonnenförmiges Männchen, das durchs grüne Gestrüpp hüpft und dabei sechs Levels durchqueren muß. Das Spielgeschehen muß eigentlich nicht weiter erklärt werden, denn es ist altbekannt und erklärt sich im Spielverlauf quasi von selbst.

Neben den üblichen Sprungaktionen kann unser kleiner Retter Goldmünzen für erledigte Feinde einsacken, die er in Shops gegen Knarren und anderes Zeugs eintauschen kann. Viel Wert haben die Spieldesigner auf Hangelactions gelegt, gibt es doch schwindelerregende Passagen an Baumzweigen, geneigten Burgmauern, dazu Flugeinlagen an den Krallen eines Adlers. Schade nur, daß die Grafik von Forest Wardener so arg lieblos und hingeklatscht ist. Fest steht, daß diverse Endgegner, Extrawaffen, Sprungaktionen, Feuerblitze und mehr auf den Helden warten, der zum Schluß sogar auf einen Zauberer trifft. Auch sind die sechs Levels in ihrer mäßigen Größe etwas wenig, um die Motivation wochenlang aufrecht zu erhalten; der Schwierigeitsgrad kein Problem für Profis. Was bleibt, ist ein nettes, aber zu durchschnittliches Actionspiel. ■



Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«

GHOULS'N' GHOSTS

System: Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Sega, Tokyo, Japan, **Muster von:** Virgin Games, 2 Hamburg 26.

Allerlei Vampire, Torhüter und Killerpflanzen sind hier zu erlegen, Schatzkisten zu öffnen und Extras zu sammeln.

Mußte die Klangqualität gegenüber z.B. jener auf dem Mega Drive Federn lassen, ist doch die Spielbarkeit ordentlich gestiegen: Es gibt keinen Massenansturm der Monster mehr, die Gegner treten in überschaubaren Mengen und Anordnungen auf. So läßt sich die Geisterstunde auch von Ungeübten bewältigen. Leider verharrten die Grafiker auf urzeitlichem Stand. Angesichts der Augenweide z.B. des *Golden Axe Warriors* murrt man schon etwas. Dennoch verführt Arthur immer wieder zu hektischen Hüpfstunden: Für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet. ■



Eva Hoogh



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



GNADENLOS GmbH — Video- u. Computerspiele

der Superversand mit den absoluten Tiefstpreisen

01 61 - 28 30 778

Jetzt auch NES, NEO GEO, MS-DOS, AMIGA

SEGA MEGA	
Euroadapter	25,90
Airwolf	59,90
Aleste	69,90
Alien Storm	79,90
Altered Beast	33,90
Batman	79,90
Bonanza Bros.	69,90
Dangerous Seed	59,90
Darius II	69,90
D J Boy	29,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	37,90
Fastest One	89,90
Fire Mustang	89,90
Gaiares	49,90
Ghostbusters	29,90
Gynoug	79,90
Hard Driving	59,90
James Pond	75,90
Outrun	79,90
Magical Hat	49,90
Marble Land	89,90
Mickey Mouse	45,90
Raiden	99,90
Ringside Angels	59,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic Hedgehog	95,90
Tiger Heli	79,90
Verytex	65,90
Wonderboy 3	45,90
Wrestlewar	79,90
Zero Wings	99,90

GAMEBOY	
Afterburst	40,90
Batman	49,90
Beach Volley	52,90
Blodia	29,90
Bomberboy	49,90
Boxxle	49,90
Castilian	49,90
Castlevania	52,90
Chase HQ	49,90
Double Dragon	49,90
Duck Tales	53,90
F-1 Spirit	53,90
Final Reverse	45,90
Ikari	52,90
Klax	39,90
Loopz	49,90
Mickey Mouse II	55,90
Nemesis	49,90
Ninja Adv.	49,90
Operation C	53,90
Ponkotsu Tank	53,90
Probotector	53,90
Parodius	54,90
R-Type	54,90
Red October	55,90
Robocop	54,90
Snow Bros.	53,90
Soccer	53,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR	
Columns	45,90
Berlin Wall	49,90
Devilish	49,90
G - Loc	49,90
Golf	47,90
Head Buster	49,90
Monaco GP	49,90
Outrun	55,90
Pengo	45,90
Pop Breaker	45,90
Shinobi	49,90
Skweek	49,90
Wonderboy	49,90

SUPER FAMICOM	
Grundgerät RGB	499,90
Grundgerät PAL	599,90
Actraiser	89,90
Augusta Golf	129,90
Ultraman	99,90
Populous	75,90
Pro Baseball	129,90
Big Run	95,90

NEO GEO	
Grundgerät	799,90
Bowling	229,90
Joy Joy Kid	299,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	199,90

PC ENGINE	
Blue Blink	44,90
Cadash	99,90
Dragon's Curse	89,90
Final Match	85,90
Hero Tonma	99,90
R - Type	49,90

N E S amerikanisch	
Immortal	99,90
Wrestlemania	99,90
Megaman 3	105,90
Double Dragon 3	103,90
Castlevania 3	99,90
Skate or Die 2	79,90
Turtles Arcade	106,90
Punisher	79,90
Final Fantasy	105,90
Dragon's Lair	104,90
Beetlejuice	99,90
Simpsons	101,90

N E S deutsch	
Black Manta	85,90
Castlevania	79,90
Bubble Bobble	75,90
Mega Man II	84,90
Punch Out	57,90
Hero Turtles	99,90
Zelda II	82,90

AMIGA	
Bane of Cosmic	81,90
Speedball 2	58,90
Gods	58,90
Railroad Tycoon	73,90
Eye of Beholder	68,90
Chuck Rock	54,90
Monkey Island	68,90
SWIV	54,90
Lemmings	54,90
Turrican 2	54,90
PGA Tour Golf	54,90
512KByte + Uhr	78,90

MS-DOS	
Heart of China	83,90
Mario Andretti	56,90
Castles	62,90
Chuck Yeag. Comb.	62,90
Bane of Cosmic	82,90
Lemming 3,5&5,25	73,90
Eye of Beholder	68,90
Monkey Isl. VGA	81,90
W.C. Missions 1	35,90
Space Quest 4	81,90
Jetfighter 2	81,90

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.

Lieferung erfolgt per NN zuzügl. Versandk.DM 9,50.

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

MÜNCHEN-FRANKFURT-STUTTGART-BREMEN-AUGSBURG-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MÜHLDORF-ÖSTERREICH

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

6000 Frankfurt 1 · Taunusstr. 52-60 /Hbh
Tel.: 069-23 76 37

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69 /Wilhelmpl.
Tel.: 07 11-55 66 01

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44 /Hillmannpl.
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz /Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 33 99

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A—6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

A—1140 Wien · Hütteldorferstr. 122
Tel.: 02 22-9 82 14 40



...ist megastark!

SEGA MEGA DRIVE

Alien Storm
Fastest One
Outrun
Sonic the Hedgehog
Marble Land
Mickey Mouse

PC ENGINE

Dragon's Curse
Hero Tonma
Ray Xanber CD

SUPER FAMICOM

Final Fight
Baseball
Darius

MS-DOS

Heart of China
Mario Andretti
Castles
Chuck Yeager Combat

GAMEBOY

Batman
Castlevania
Parodius
R-Type
Soccer
über 100 weitere Spiele lieferbar

GAME GEAR

Shinobi
Mickey Mouse
Outrun

NES

Superset
Marioland
Bubble Bobble

AMIGA

Gunboat
F 15 Strike Eagle II
Toki

Goldene Adventure-Zeiten



GOLDEN AXE WARRIOR

System: Sega Master, **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Sega/Virgin Games, 2 Hamburg 26.

SEGA MASTER-Besitzer mußten lange auf ein Action-Adventure warten. Nach den Rollenspielen *Phantasy Star* und *Ys* tat sich jahrelang nichts auf dem Gebiet. Was SEGA seiner kleinen Konsole aber jetzt spendierte, lohnte fast jede Wartezeit: Der GOLDEN AXE WARRIOR bestreitet ein Mammutabenteuer, das monatelang für nächtliches Bildschirmflimmern sorgen wird.

Titel und Geschichte sind zwar geschickt an den „Vorgänger" *Golden Axe* angelehnt, doch hört die Verwandtschaft damit schon



Wer suchet, der findet

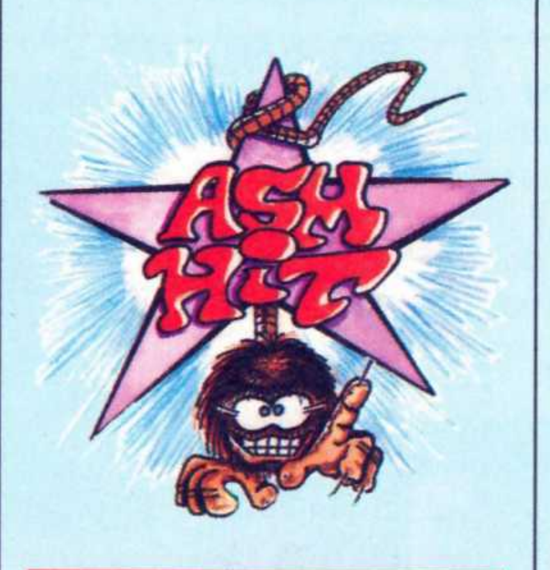
auf. War Teil Eins ein Fantasy-Actionspiel mit herbem Schneid, müssen hier tonnenweise Rätsel gelöst, Verliese entdeckt und durchmessen, sowie Schätze entdeckt und sinnvoll benutzt werden. Es gibt neun Dungeons, Städte, Geheimgänge



Ei, wo sind sie denn, die Kristalle?

und versteckte Läden, und nebenher noch massenhaft Monster. Die hinterlassen nach ihrem Ableben Landeswährung, genannt „Horns". Wie aber lautet Eure Aufgabe?

Die Lage im Königreich ist ernst: Death Adder, der üble Riese, terrorisiert ganze Landstriche. Mit Hilfe von neun Kristallen, die es in ebenso vielen Labyrinthen zu finden gilt, müßt Ihr sein böses Tun durchkreuzen. Erlangt Death Adder erst einmal absolute Herrschaft, droht dem Land Schreckliches ... Zum Glück gibt es hilfreiche Einwohner, die nützliche Tips geben oder



»Feinkost für's Master System – laßt Euch den Warrior nicht entgehen!«

Dinge verkaufen. So erfahrt Ihr aus Gerüchten, wo manche Dungeon-Pforte oder jene wertvolle Ausrüstung liegt. Notieren und gründliches Suchen sind an der Tagesordnung, damit Ihr eines Tages dem bösen Riesen das Handwerk legen könnt. Viele Entdeckungen macht Ihr erst beim Verschieben von Felsen oder, den Naturfreund kümmert's, beim Bäumefällen.

Grafisch holt der *Krieger* so ziemlich das Letzte aus der Achtbit-Konsole heraus. Innenräume sind abwechslungsreich dekoriert, das sogenannte Statusbild (es zeigt den Zustand, Besitztümer des Helden, sowie seinen Standort auf dem Landschaftsraster) detailliert gemalt und Gesprächspartner mit Portrait dargestellt.

Selbstverständlich ist das Ganze mit geschmackvollen Farben versehen. Der segatypische Bonbon-Effekt wich einer restlos überzeugenden, eleganten Darstellung, die man selbst in manchen PC-spielen vermißt.

Die Landschaftsfelder schalten beim Verlassen um und bergen so manche Begegnung. Das putzige Heldensprite rast so schnell und flüssig durch die von oben gezeigte Umgebung, daß er bei Echtzeitkämpfen kaum zu bremsen bzw. präzise zu steuern ist. Ansonsten gibt es technisch kaum etwas auszusetzen. Nur die Soundeffekte gerieten ein bißchen mager. Da bietet z.B. *Phantasy Star* musikalisch Stimmungsvolleres.

Damit der Anfang leichter fällt, ist in der (englischen) Anleitung eine fragmentarische Karte abgedruckt. Unser namenloser Held beginnt sein Abenteuer mit einer gewissen Lebensenergie und magischen Kapazität, die durch Kauf oder Fund der entsprechenden Symbole vergrößert werden. Drei Spielstände lassen sich bei netten alten Herren speichern. Nach zähen Schlachten sollte man sich im nächsten Gasthaus erholen. Allzu leicht überschätzt man seine Restenergie und kommt im nächsten Kampf zu Fall.

Denkbar einfach geriet die Steuerung: Mit dem rechten Feuerknopf greift man Gegner an, benutzt ein Objekt oder eine magische Schriftrolle. Das wird vorher im Statusbild (mit Knopf 1 und Richtungskreuz) ausgewählt. Um Gespräche einzuleiten, bewegt man seine Figur einfach auf das „Opfer" zu, das willig eine Auskunft gibt.

Wer gerne tagelang durch Labyrinthe pirscht, nette Bekanntschaften macht und den Umgang mit magischen Gegenständen übt, wird auf seine Kosten kommen. Mega Drive-Besitzer mit Freude an Fantasy sollten den Kauf eines Achtbit-Adapters erwägen, Master-Fans schon längst auf dem Weg zum Händler sein! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	11
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



MIGHT & MAGIC: GATES TO ANTOTHER WORLD

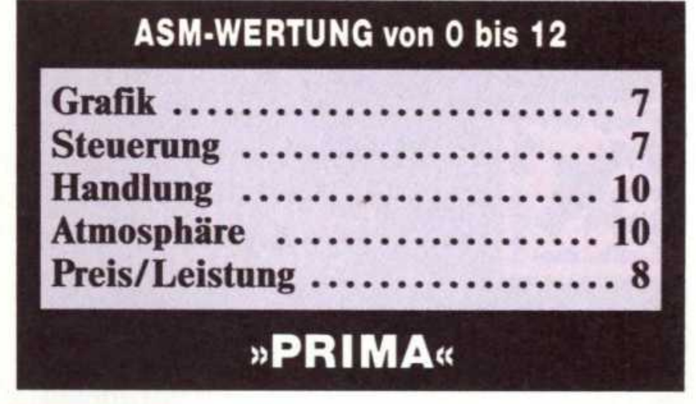
System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. DM 150, **Hersteller:** Electronic Arts, Lnagley, England, **Muster von:** Hersteller.

ELECTRONIC ARTS bastelt fleißig an Lizenz-Umsetzungen für das MEGA DRIVE. Jüngster Sproß ist MIGHT & MAGIC, eigentlich Teil Zwei der PC-Serie. Ein Monumentalszenario um Macht, Magie, Gut und Böse entfaltet sich. Selbst Profis haben monatelang zu rätseln und erforschen. Erstklassig: Die ausführliche englische Anleitung.

Leider ist die Grafik, ähnlich der Umsetzung von *King's Bounty*, recht ruckelig und etwas grob. Das Mega Drive kann Besseres! Ebenso steht es um die Minimalmusik, die man schon aus jedem PC-Piepser holen kann. Wie bei allen „Tasten"-Spielen, bedarf es einiger Gewöhnung an die knopfgesteuerte Menüführung. Wer über die technischen Einschränkungen und den hohen Preis hinwegsehen kann, bekommt ein Rollenspiel der Extraklasse. ■

Eva Hoogh





ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	7
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	8

»PRIMA«



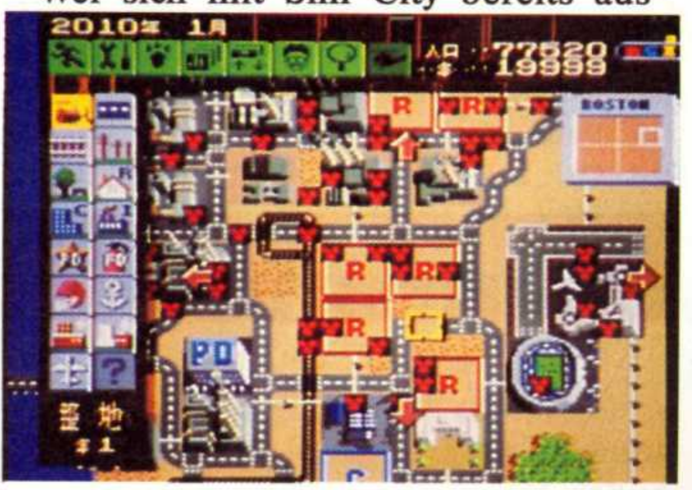
SIM CITY

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Da freut man sich lange Zeit auf SIM CITY für das Famicom und dann sind sämtliche Informationen im Game japanisch! Lediglich die Bezeichnungen für die Bauten (Commercial Zone, Residential Zone usw.) sind im feinen Englisch gehalten. Trotzdem ist das Programm durchaus spielbar, und die Umsetzung an sich ist sehr gelungen. Es gibt sogar einige Neuerungen gegenüber der Ur-Fassung. So muß der Bürgermeister nach einer Weile auch sein eigenes Häuschen bauen, oder die Bürger verlangen nach einem Zoo etc. Spielschauplätze sind diesmal San Francisco, Bern, Tokio, Detroit, Boston und Rio. Desweiteren können 1000 verschiedene Landschaften ausgewählt werden, wo dann die eigenen Städte erbaut werden.

Wer sich mit Sim City bereits auskennt, der kommt mit dieser japanischen Version sicherlich besser zurecht als andere. Trotzdem gehen einem viele Informationen verloren. Schade eigentlich, denn ansonsten macht Sim City reichlich Spaß, wenngleich die Famicom-Hardware natürlich überhaupt nicht ausgenutzt wurde, das Erscheinungsbild aber besser als bei den Homecomputern ist. ■

Hans-Joachim Amann





ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Anleitung	japanisch
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Konsolen

SHINOBI FÜR PROFIS



GAME GEAR SHINOBI

System: Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.



»Technisch am Rande des GG-Möglichen!

Meiner Meinung nach das beste Konsolenspiel ist *Super Shinobi* für das Mega Drive. Was dieses Programm an Grafik und Sound bietet, ist bis heute noch nicht übertroffen. Bei GAME GEAR SHINOBI handelt es sich zwar (leider) nicht um eine Umsetzung des Mega-Drive-Programms, doch wird auch hier mit einem kleinen Shinobi in bester Qualität gekämpft .

Vier Level muß der kleine Held – er ähnelt übrigens dem MD-Sprite aufs Haar – durchkämpfen, ehe er seine Aufgabe gelöst hat. Jeder der vier Level ist in drei Stages aufgeteilt, und der lange Weg des Kampfes führt den Spieler durch allerlei Gegenden. Vom Highway angefangen durch Großstädte, Flugzeuge, Dungeons, Wasserfälle, Wälder bis hin zu einem Hafen wird zahlreiches geboten. Auf diesem Weg stellen sich über zwei Dutzend verschiedene Gegner dem japanischen Kämpfer in den Weg. Mit seinem Riesen-Schwert erwehrt er sich ihren Angriffen oder vernichtet sie mit Hilfe von Magie. Diese muß jedoch erst einmal gefunden werden . . .

Der Schwierigkeitsgrad von Game Gear Shinobi ist nicht veränderbar, doch stellt er selbst für gute Spieler eine große Herausforderung dar, denn die zahlreichen Widersacher wissen sich wirklich gut zu wehren. Schwächere Spieler werden da sicherlich die drei Continues willkommen heißen, obwohl man ohnehin schon über fünf Leben verfügt.

Ein größtes Lob gebührt den Programmierern dieses Actiongames. Sie haben die Hardware nahezu ideal ausgenutzt. Die Grafik und Animation ist erste Sahne – besseres habe ich auf dem Game Gear noch nicht gesehen. Von „Altmeister" *Yuzo Koshiro* stammt übrigens der Sound. Na, läuten die Glocken? Genau, dieser Mensch zeichnet auch für die geniale Musik *Super Shinobis* verantwortlich! Langer Rede kurzer Sinn: Game Gear Shinobi hat sich den Stern redlich verdient! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»GENIAL«

● ● ● ● Im Hochsprung eine Eins ● ● ● ●



LEGEND OF HERO TONMA

System:PC Engine., **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Irem, Japan, **Muster von:** ECS, 28 Bremen.

„Endlich wieder Actionkost!", ruft der PC-ENGINE-Besitzer entzückt. Erst freut sich der Actionlaie, dann der Profi: IREMS LEGEND OF HERO TONMA fängt einladend leicht an, steigert sich aber spätestens im vierten Level zu einem regelrechten Insidervergnügen. Dafür gibt es unendlich viele Continues.

Der kleine, namensgebende Bursche hüpft und schießt sich nach verschärfter *Wonderboy*-Manier durch sieben seitlich scrollende Abschnitte. Diverse Monster und Mutanten machen ihm auf und unter Plattformen das Leben schwer, *R-Type* entlehnte Extrawaffen und beeindruckende Sprungkraft erleichtern es. Außer Extras sollte Tonma Schlüssel einsammeln, die ihm weitere Strecken öffnen. Sind sie anfangs noch leicht zugänglich, artet ihr Aufsammeln später in Präzisionsarbeit aus.

Die farbenfrohe Landschaft zieht zu gefälliger Düdelmusik vorbei. Der Kleine kann gewisse Strecken zurücklaufen, um wiederauftauchende Gegner noch einmal zu vermöbeln und ihre Hinterlassenschaften zu ergattern. Angesichts der Zwischen- und Endmonster breitet sich wohlige Vertrautheit aus: Es gibt nichts umwerfend Neues, ist aber hübsch verpackt und reizt zu so mancher Nachtschicht. Man kann auch zu zweit, im Wechsel, spielen.



Tonma ist, zumal bei dem hohen Preis, kein Ausnahmemodul, macht aber ordentlich Spaß. Wer eine sichere Hand und 120 Mark übrig hat, kann es sich getrost zulegen. ■

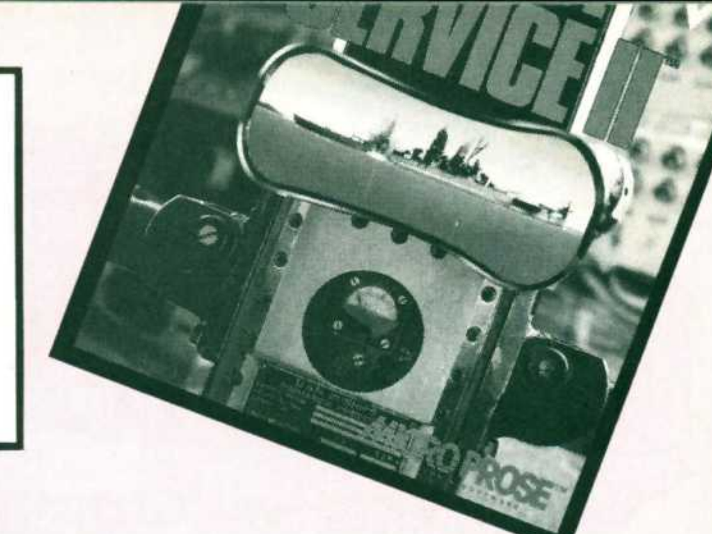
Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«





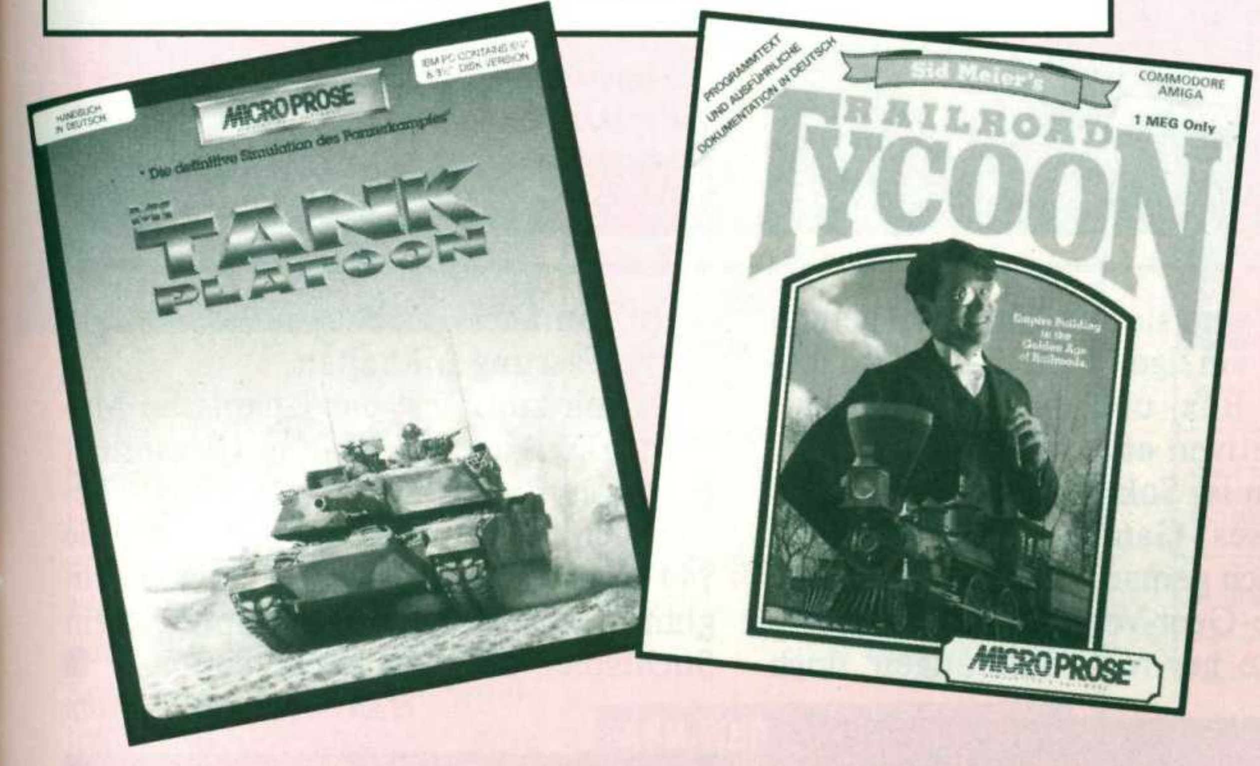
Das darf doch nicht wahr sein!

Die Microprose Sommer-Aktion ist fast zu gut, um wahr zu sein. Und trotzdem stimmt's: In ausgewählten Software-Fachgeschäften verteilt Microprose in diesem Sommer viele tausend Werbegeschenke ganz kostenlos! Solange der Vorrat reicht!

Also, Nichts wie hin!

- ***Microprose Kugelschreiber***
- ***Microprose T-Shirts***
- ***Microprose Sonnenbrillen***
- ***Microprose Taschen***
- ***Microprose Poster***

und noch mehr!





In den Geschäften, in denen diese kostenlosen Artikel bereitliegen, können Sie alle Spiele von MICROPROSE ausgiebig testen!

Kein Kaufzwang! Solange Vorrat reicht!

Achten Sie auf dieses Zeichen!



MINI-GOLF

SUPER GOLF

System: Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sigma, Enterprises, Inc., **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Ganze vier Spieler können bei SUPER GOLF - dem ersten Golf-Game für das Game Gear – gegeneinander antreten. Eine Zwei-Spieler-Match-Play-Variante steht ebenfalls zur Auswahl. Bevor es auf den Platz geht, kann jeder Spieler seine Stärken und Schwächen verändern.

Auf dem Golfplatz sticht die gute Grafik ins Auge, auch die spielerischen Möglichkeiten (Gegenschnitt, Seitenschnitt usw.) sind im vollen Maße berücksichtigt worden. Gut gemacht, wirklich. Ein fürchterliches Manko besteht allerdings darin, daß das Game viel zu einfach ist. Beim ersten Testgame gelang es mir, 14 Schläge unter Par zu spielen. Sehr dürftig, wie ich meine. Mit Stolz erfüllt war ich allerdings, als mir mein erster Albatross in meiner „Golferkarriere" bei Super Golf widerfuhr.



Für gute Spieler wird Super Golf leider nur kurz eine Herausforderung darstellen, so daß man es vor dem Kauf auf alle Fälle probespielen sollte. ■

Hans-Joachim Amann



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	9
Sound	4
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



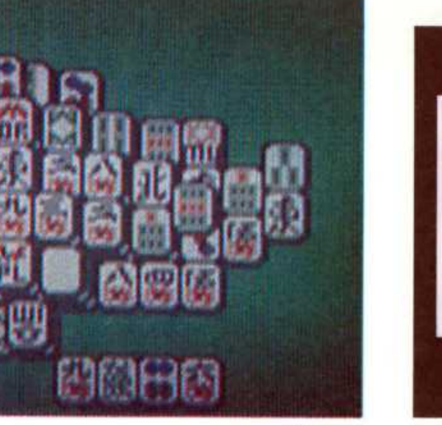
SHANGHAI II

System: Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sunsoft, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Nicht unbedingt viel gemein hat die Game-Gear-Umsetzung von SHANGHAI II mit der erst kürzlich erschienenen Activision-Version für den PC. Der größte Unterschied liegt darin, daß es nur zwei verschiedene Darstellungsmöglichkeiten für die Spielsteine gibt: nämlich die altbekannte japanische und eine europäische. Bei der europäischen handelt es sich um römische Zahlen und um zahlreiche Symbole, welche auf dem Game-Gear-Screen einfacher zu erkennen sind als die gewöhnlichen.

Der zweite Unterschied besteht darin, daß es nun nicht mehr zwölf, sondern nur noch sechs verschiedene Spielfelder gibt. Am Spielablauf hat sich natürlich nichts geändert, doch wird der Spielspaß durch die unscharfe Bildwiedergabe etwas eingetrübt. Wer zu zweit spielen möchte, der kann zwei Geräte miteinander koppeln.





Im direkten Vergleich mit *Shanghai* für das Lynx bleibt diese Fassung des Nachfolgers in sämtlichen Belangen deutlich dahinter zurück. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Anleitung	japanisch
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



SOKOBAN

System: Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** RIVERHILL SOFT INC., Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Ein kleiner Kerl ackert bei SOKOBAN in einem kleinen Lager und muß Kisten auf dafür vorbestimmte Plätze rücken. Doch von Level zu Level werden diese Lager verzwickter und entwickeln sich zu reinen Labyrinthen. Kein Wunder, daß der Kleine ganz schön ins Schwitzen kommt, schließlich kann er die schweren Kisten nur schieben und nicht ziehen, dafür sind sie zu schwer. Oft genügt schon ein einziges fehlerhaftes Verrücken einer Box, und das Spiel hat sich zum Negativen entschieden...

Sokoban ist Sokoban, bei der Umsetzung dieses Games kann eigentlich nichts falsch gemacht werden. Leider ist die Game-Gear-Version von musikalischer Seite her recht mißlungen, doch sonst kann sie durchaus mit der Mega-Drive-Fassung mithalten.



Da mir zum Test das japanische Modul vorlag, kann ich nicht mit Sicherheit behaupten, wie viele Level Sokoban besitzt. Ich nehme aber an, daß es um die 144 sind. Wie dem auch sei, dieses Programm ist auch auf Segas Handheld ein Suchtspiel, das man haben sollte. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Anleitung	japanisch
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Konsolen

„ZEITLOS“



SHI KIN JOH

System: Mega Drive, Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark (MD), ca. 70 Mark (GG), **Hersteller:** Sunsoft, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Uiz frzigalo gorimokils, plojukilo bambule öhrdy? Oder: Sita us vilate inis et abernet (Sit aus vi Latein, is it aber net). Alles klar? Tja, so, wie Euch jetzt, ging es mir vorhin auch. Deshalb kann ich Euch leider nicht alle Möglichkeiten aufzeigen, die das von der japanischen Firma SUNSOFT hergestellte SHI KIN JOH bietet.



Das, was ich gesehen habe, werde ich Euch jetzt berichten. Auf den ersten Blick erinnert das Game sehr an *Ishido* oder *Match it*. Is it aber net! Auf der einen Seite des Screens sieht man eine Spielfigur, auf der anderen eine Tür, zu der man selbige bringen soll. Dazwischen befinden sich die Mah-Jongg-Steine. Diese sollen nach dem *Memory*-Prinzip (immer zwei gleiche) zusammengeschoben werden, so daß sie verschwinden und den Weg zur Tür freigeben.

Das Sunsoft-Programmierteam hat dem Spieler für diese Tüftelei kein Zeitlimit vorgegeben. Ebensowenig konnte ich eine Highscoreliste oder einen Punktestand finden.

Außerdem können mit Knopf C die letzten Spielzüge rückgängig gemacht werden. Dadurch mag jetzt der Eindruck enstehen, daß dem Game der nötige Anreiz fehlt. Dem ist nicht so! Eine neue Variante vielleicht, aber der Kopf raucht trotzdem!

Ganz anders wiederum sieht es aus, wenn man dieses Spielmodul eine Nummer kleiner für das Game Gear in Betrieb nimmt. Grafisch hat sich hier natürlich auch einiges verkleinert. Beim GG läuft es nun so, daß man stets die nächsten fünf Level in einem Menü anwählen kann. In welcher Reihenfolge sie durchlaufen werden ist egal, hauptsache sie werden vollständig gelöst, denn erst dann bekommt man per Menü die nächsten fünf Level vorgesetzt. Zusätzlich zum Fünfer-Wechsel gibt's dann auch ein Passwort. Für ein Spiel stehen sieben Continues zur Verfügung. Und auch die GG-Version ist „zeitlos“, dafür werden jedoch im Gegensatz zum Mega Drive die Schritte gezählt, die man mit der Spielfigur unternimmt. GG gut, MD besser! ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Mega Drive / Game Gear	
Grafik	4 / 4
Anleitung	japanisch
Spielablauf	8 / 8
Motivation	9 / 8
Preis/Leistung	8 / 8

»BRAUCHBAR«

Konsolen

COLUMNS



COLUMNS

System: PC Engine, **Preis:** ca. 109 Mark, **Hersteller:** Sega/Telenet, **Muster von:** ECS, München

Na, wer sagt's denn! Hat COLUMNS nun also doch noch seinen Weg von SEGA zur PC Engine gefunden! Noch immer fallen die Edelsteine in Dreierblökken den Schacht hinunter, noch immer kann man sie drehen, noch immer verschwinden sie, wenn man drei oder mehr gleich Steine zusammengeordnet hat, sei es waagerecht, senkrecht oder diagonal. Noch immer macht es denselben Spaß, und so wage ich zu sagen, daß die Konvertierung gelungen ist. Grafik und Sound sind gut auf die Engine übertragen worden, bei den FX jedoch muß man leichte Abstriche in Kauf nehmen.

Das einzige, was mich am Programm störte, war, daß der Zweispieler-Mode anscheinend eine für Nicht-GT-Besitzer unerreichbare Option ist. Schade eigentlich! Ansonsten ein schönes Spielchen, für jedermann zu empfehlen, der furchtlos ist und den Preis nicht scheut.

■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	jap.
Spielaufbau	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Hi Freaks!

news Konsolen

Mit den Konsolen geht es wieder aufwärts, was Software anbelangt. Endlich gibt es eine Reihe höchst interessanter Neuankündigungen, darunter klangvolle Namen wie SUPER R-TYPE, OUT RUN und viele mehr, erwarten uns in den nächsten Wochen. Überzeugt Euch selbst in den nun folgenden News!

HARDWARE:

Mega-Drive-Gerüchteküche Teil 2: Nachdem ich Euch in einer der vorherigen Ausgaben über die Probleme deutscher Mega Drives mit japanische Modulen Auskunft gab, kamen viele Zuschriften, wie es denn umgekehrt sei. Auch umgekehrt gibt es ein paar Probleme, die jedoch einfach und ohne Adapter zu lösen sind. Da deutsche und amerikanische Cartridges an der linken Seite keine Kerbe besitzen, kann der „Greifer“, der beim japanischen Gerät in die Kerbe greift, nicht weit genug nach rechts geschoben werden. Die Folge: Das Gerät geht nicht an! Die Lösung ist jedoch simpel. Der On/Off-Schalter muß lediglich etwas kräftiger „bedient“ werden. Das Mega Drive geht dadurch nicht kaputt, bekommt aber „Saft“, und es kann gespielt werden. Des weiteren könnte man den Greifer abraspeln oder ausbauen, was aber im Grunde Blödsinn ist.

SOFTWARE:

Während das Sommerloch bei den Homecomputer-Spielen wesentlich ausgeprägter ist, erscheinen eine ganze Reihe interessanter Neuheiten in den nächsten Wochen für die Konsolen. Für das **Mega Drive** erscheint in Bälde OUT RUN, der Rennspiel-Automaten-Klassiker schlechthin. TURRICAN soll bereits im August kommen. Ebenfalls interessant: SONIC THE HEDGEHOG, ABRAHAMS BATTLE TANK, PHANTASY LAND – STARRING MICKEY MOUSE, DONALD DUCK, HARDBALL, STAR CONTROL, FORGOTTEN WORLDS II und DEVIL CRUSH. Was noch in den nächsten Wochen kommt? Unter anderem WRESTLE WAR, ALIEN STORM, MARBLE LAND, RAIDEN, COUGAR, THUNDERFOX, GALAXY FORCE II, PITFIGHTER, MS. PACMAN, ROADBLASTERS, PAPERBOY und, und, und.

TOPTEN

1. PGA Tour Golf (Mega Drive)
2. Final Match Tennis (PC Engine)
3. Mickey Mouse (Mega Drive)
4. Super Monaco GP (Mega Drive)
5. Super Shinobi (Mega Drive)
6. F-Zero (Super Famicom)
7. Super Mario World (Super Famicom)
8. Thunderforce III (Mega Drive)
9. Afterburner II (Mega Drive)
10. Motoroader II (PC Engine)

Endlich superheiße Software für das **Super Famicom:** Wem bei SUPER R-TYPE, SUPER GHOULS 'N GHOSTS, FINAL FANTASY LEGEND IV und U.N. SQUADRON das Wasser im Munde zusammenläuft, der sollte schon für einen gefüllten Geldbeutel sorgen, denn unter 130 DM wird wohl nichts laufen. POPULOUS wird's als ROMRAM-HuCard für die **PC-Engine** geben, eine aufgemotzte Version mit „Huckepack-Speicher“. MIRRORSOFT bringt TV SPORTS BASKETBALL auf Cartridge und IT CAME FROM THE DESERT auf CD heraus. Wir sind gespannt. Wenn schon nicht technisch, so ist das **Game Gear** dem Lynx momentan wenigstens vom Softwareangebot überlegen. Für Segas Handheld werden in Kürze OUT RUN nebst BERLIN WALL, MAGICAL GUY, FANTASY ZONE, RASTAN SAGA, PUT AND PUTTER und WAGAN LAND erscheinen. Apropos **Lynx**: Das erste Fußball-Spiel für die Handheld soll im August erscheinen. Eine erste Vorversion sah interessant aus. Des weiteren werden VINDICATORS, TOURNAMENT CYBERBALL und 720 DEGREES bis September erhältlich sein.

Euer A-MAN





GAME · BOY · CORNER

Salve!

Da hat in der letzten Ausgabe doch glatt der Druckteufel zugeschlagen und ließ in den News einen Absatz aus. Dabei wollte ich Euch doch erklären, warum einige Game-Boy-Games ohne Foto



und/oder ohne Überschrift gedruckt werden. Naja, hoffen wir, daß es diesmal hinhaut. Wie dem auch sei, wichtiger ist ohnehin, daß für die Sommermonate reichlich Stoff für Eure „Kiste" vorhanden ist, oder? Diesbezüglich kann ich Euch beruhigen, denn diesen Monat sind wieder einige tolle Neuheiten dabei. Ich denke da speziell an TORPEDO RANGE, SOLOMON'S CLUB, BOOMER'S ADVENTURE und noch noch an ein paar andere, die Euch die Sommerferien versüßen, sofern es nicht irgendwo an den Strand, in die Berge oder sonstwohin geht. Doch nun wünsche ich Euch einen schönen Urlaub und viel Spaß mit der ASM-Doppelausgabe, Euer

A-Man

FEUER frei!



TORPEDO RANGE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** SETA, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

An noch keinem anderen Game-Boy-Spiel saß ich bisher länger als an TORPEDO RANGE, SETAS kriegerischem U-Boot-Spektakel. Ziel ist es, fünf feindliche Länder durch Zerstören ihrer Hauptstädte auszuschalten. Mit 40 Torpedos bzw. Flugabwehr-Raketen ausgerüstet, beginnt man den Kampf. Je nachdem, was für eine Gegner-Klasse angegriffen wird, gibt es bei Erfolg 50 bis 400 Punkte, für die sich zusätzliche Torpedos, Schutzschilder und Superschüsse gekauft werden können. Torpedo Range bietet spielerisch 'ne ganze Menge Abwechslung,



jedoch gibt es einen gravierenden Fehler: Zerstört man ein gegnerisches Schiff und danach noch eins, so ist das erste wieder existent! So können quasi unendlich viele Punkte geholt werden, und das Spiel wird dadurch sehr einfach. Ansonsten handelt es sich hierbei aber um ein tolles, abwechslungsreiches Produkt, das langen Spielspaß garantiert und technisch vollkommen in Ordnung ist. Den Hit muß ich jedoch wegen diesem - in meinen Augen - fatalen Fehler vorenthalten. ■ *Hans-Joachim Amann*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»PRIMA«

„KRIECH-TIER-EINEN!"



SERPENT

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Taxan, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Die Schlange der Schlangen - jedenfalls was Games betrifft - wird länger und länger.

Mit SERPENT hat sich das „fußlose" Getier nun auch in den Game Boy eingeschlichen. Das japanische Softwarehaus TAXAN hat mit dieser Spieleproduktion sicher nicht übermäßig Arbeit gehabt, denn grafisch kommt nicht viel 'rüber.

Es taucht nämlich **nicht eine** optische Neuerung in den Levels auf. Auf dem Screen erscheinen zwei Schlangen, die gegeneinander kämpfen müssen. Dabei muß die eine den Kopf der anderen einkreisen, so daß diese nicht mehr in der Lage ist, weiterzukriechen. Der Spieler, der das geschafft hat, ist somit der Sieger.

Als einzige Abwechslung zu diesem Spielgeschehen tauchen diverse Extras auf (Missiles, Punkte, Halbierung der Schlange etc.), sonst passiert nichts. Wird dieses Game allein gespielt, ist es, wie schon erwähnt, nach einer gewissen Zeit langweilig. Interessant bleibt es also nur, wenn mit zwei Spielern gespielt wird. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«

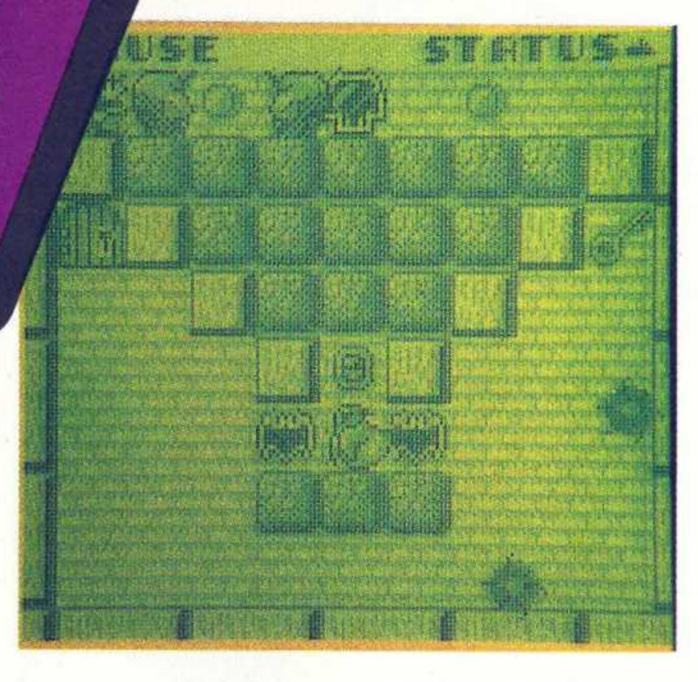




SOLOMON'S CLUB

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 60, **Hersteller:** Tecmo, Kalifornien, USA, **Muster von:** Joysoft, 5 Köln 41.

Dana, der Held aus *Solomon's Key*, ist wieder da. Auf dem GAME BOY heißt das Spiel SOLOMON'S CLUB, umfaßt 50 mit Paßwort anwählbare Bilder und hat eine



englische Anleitung. Jeder (von der Seite gesehene) Raum beherbergt stationäre oder bewegliche Monster, energie-, geld- und lebensspendende Extras und besagten Schlüssel. Hat man ihn aufgelesen, öffnet sich die Tür. Man muß sie nur noch erreichen ... Zur Fortbewegung schafft Dana neben, schräg über oder unter sich begehbare Blöcke. Die kann er auch auflösen – samt darauf befindlichen Monstern. In manchen Räumen sind Läden. Ohne Waffen sind manche späteren Bilder nicht zu bewältigen. Liebevoll aufgebaut und mit Feinheiten gespickt, fesselt Solomon's Club halbe Tage lang. Schade, daß Dana nur 50 Bilder bestreiten muß. Noch einmal so viele, und der Wicht hätte seinen Hitstern. So aber lösen Profis das Suchtspiel in einer Woche. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	8

»PRIMA«

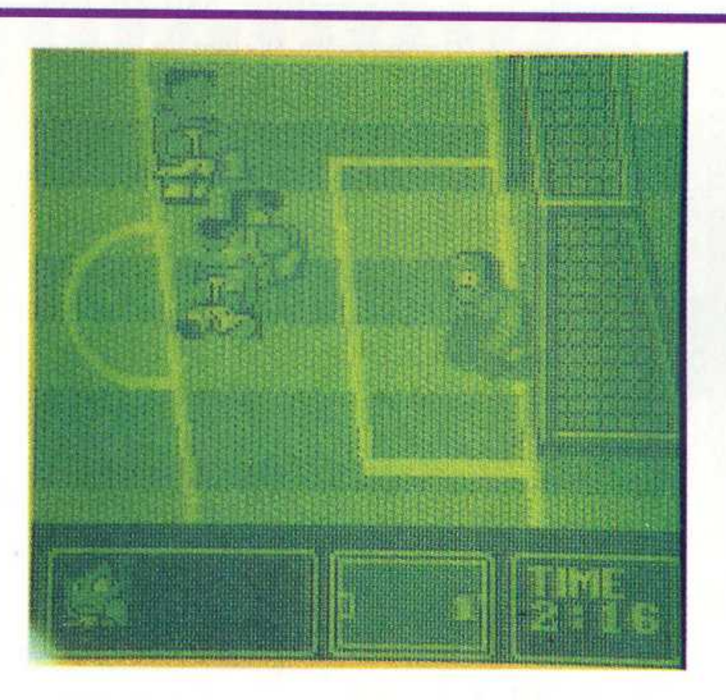


Nintendo Worldcup

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Technos, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Nach langer Wartezeit ist hier nun endlich NINTENDO WORLDCUP, die erste Fußballsimulation für den Game Boy.

Die spielerischen Möglichkeiten dieses Spiels sind leider arg begrenzt. Mittels Druck auf Button B bringt man seinen Spieler zum Schießen oder läßt in foulen, mit Knopf A paßt er oder fordert einen Paß an. Übrigens wird immer der-



selbe Spieler gesteuert und nicht automatisch der, der im Ballbesitz ist. Dies ist vor allem deswegen ärgerlich, weil die computergesteuerten Teamkollegen miserabel spielen. Doch nicht nur die, auch die gegnerischen Teams wissen scheinbar nur, daß der Ball rund ist, und nicht wie dieser Sport gespielt wird. So gelangen mir beim ersten Versuch neun Siege in Folge (18:0 Punkte, 39:9 Tore), ehe ich nach über einer Stunde Spielzeit den Game Boy zur Seite legte. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	9
Sound	4
Realitätsnähe	7
Motivation	4
Preis/Leistung	3

»PEINLICH»

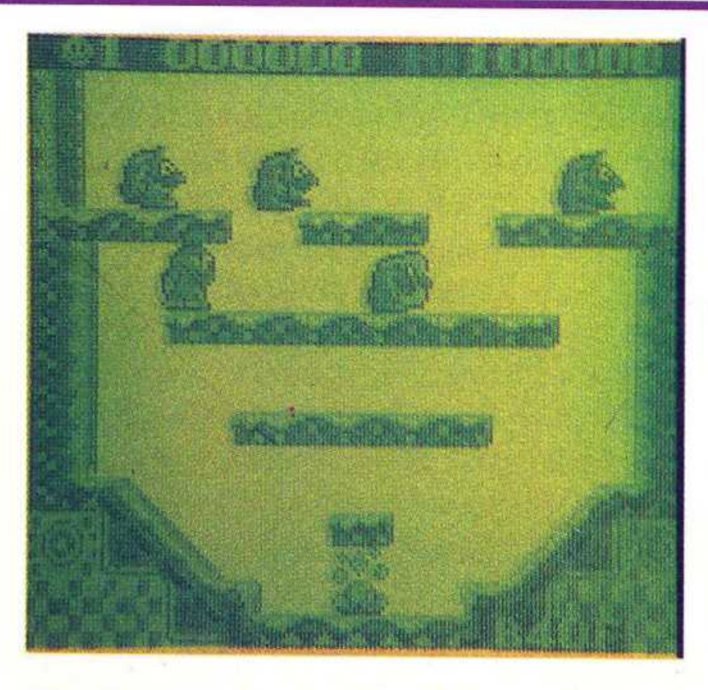


SNOW BROS

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Naxat Soft, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Diesesmal haben sie es mit dem Schnee – die Japaner. Ein recht witziges Spielchen der Firma NAXAT SOFT mit dem Namen SNOW BROS landete kürzlich in unserer „Game-Boy-Kiste“.

Der Spielablauf ist recht einfach abzuchecken: Es wird mit der Spielfigur auf verschieden aufgebauten Plattformen herumgeklettert, auf denen ebenfalls



Fieslinge umherlaufen. Mittels Taste A bewirft man sie mit Schnee, bis sie sich in dicke fette Bälle verwandelt haben. Dann ganz nah rangehen, nochmal A drücken, um sie so wegzuschubsen. Stößt man die Bälle dann noch so geschickt weg, daß andere Monster davon überrollt werden, gibt es als Belohnung Extras. Am allerbesten ist es, alle Gegner mit einem Ball wegzuschieben, dann hagelt es Belohnungen. Auch die Endgegner wurden hier nicht vergessen, ebenso sind Grafik und Sound sehr ordentlich. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

ACHTUNG, FISCHKOPP!



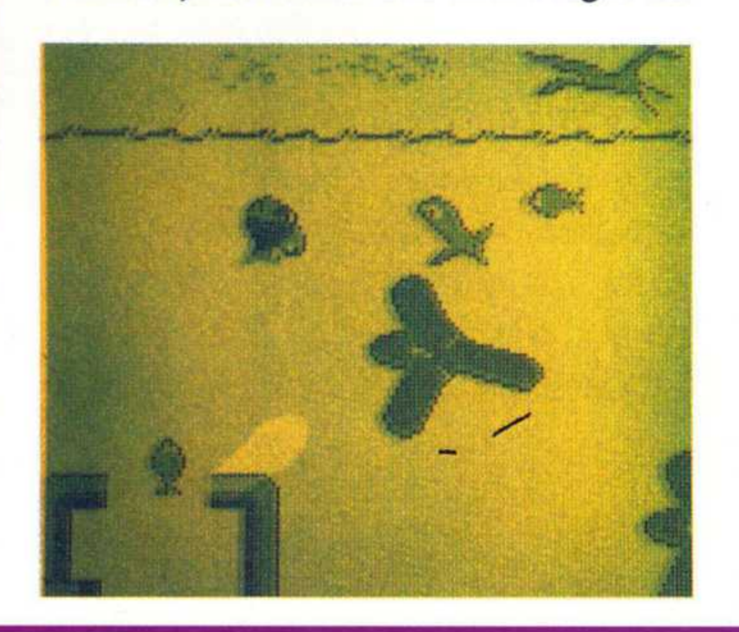
FISH DUDE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Sofel, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

„Fressen und gefressen werden" – das Motto von Fish Dude, dem neuesten Game des japanischen Herstellers Sofel. Fish Dude ist der coolste Fisch im ganzen Meer. Seine Aufgabe besteht darin, eine gewisse Anzahl kleiner wehrloser Fische aufzufressen, um so die entsprechende Stage beenden zu können.

Das wäre alles kaum ein Problem, wenn die kleinen Fische nicht noch eine ganze Masse großer Brüder aufzuweisen hätten. Für die ist nämlich Dude wiederum ziemlich schmackhaft, und ehe er sich versieht, findet er sich selbst in einem Fischmagen wieder.

Jeder der insgesamt drei Level (mit Paßwort) setzt sich aus drei Stages zusammen. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad wird Dude größer, was es ihm nicht gerade einfacher macht, um die im Meer befindlichen Hindernisse herumzuschwimmen. Grafisch und technisch völlig in Ordnung . . . ■



Sandra Alter



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

START YOUR GAME BOY

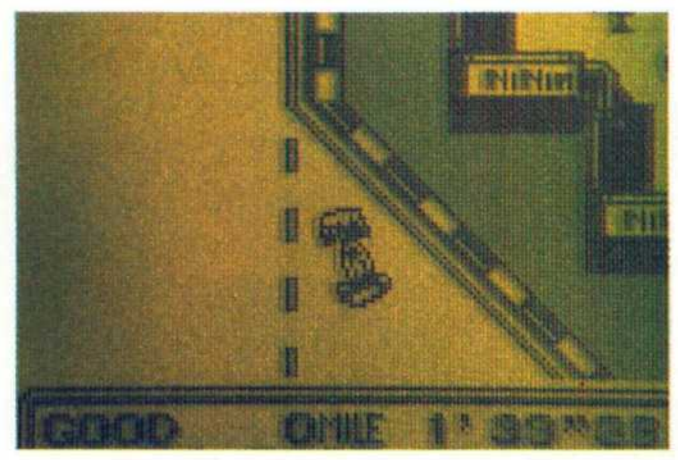


FASTEST LAP

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** VAP, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Schau an, wieder ein Rennspiel für den kleinen Kekskasten. Und ein Gutes noch dazu. Fastest Lap wartet mit einer geradezu überwältigenden Vielzahl von Menüs und Untermenüs auf.

Zunächst hat man die Wahl, ob man lieber ein Training, ein Einzelrennen oder gleich eine ganze Saison bestreiten will. Danach wird eines von vier Teams ausgesucht. Das Fahrzeug ist vorhanden, fehlt nur noch die Piste. Sechzehn(!) werden geboten. Jetzt noch aufs Wetter achten, die richtigen Reifen aufziehen, das Fahrwerk und den Motor abstimmen und los geht's. Das Rennen selber wird in Draufsicht dargestellt und erinnert etwas an *Super Cars*. Das Scrolling ist schnell und ohne Fading, der Sound abwechslungsreich. Einziger Minuspunkt ist, daß zwischen den Rennwagen keine Kollisionsabfrage erfolgt. So fahren die Boliden schon mal „übereinander" hinweg. Insgesamt ein gelungenes Spiel, das durch gute Aufmachung und Detailreichtum überzeugt. ■



Guido Alt



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

BANZAI!

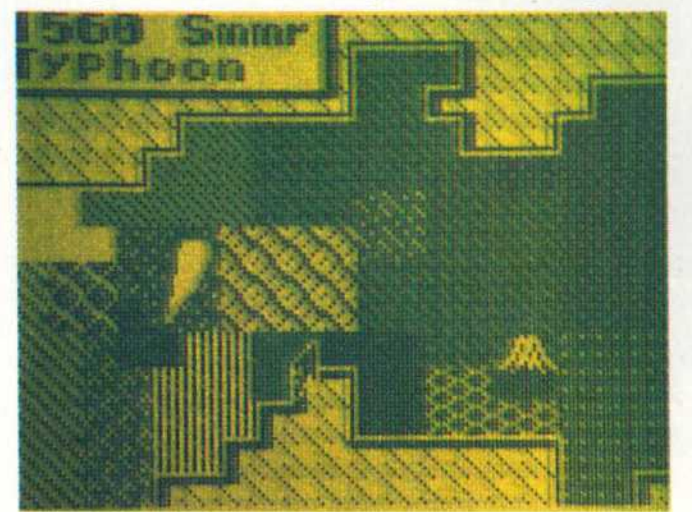


NOBUNAGA'S AMBITION

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca.75 DM, **Hersteller:** Koei, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Wir befinden uns im Japan des 16. Jahrhunderts. Aufgabe des Spielers ist es, als Kriegsherr Kontrolle über das ganze Land zu erlangen.

Das Spiel ist in Haupt- und Kartenschirm unterteilt. Auf dem Hauptschirm können alle wichtigen Entscheidungen wie z.B. An- und Verkauf von Land und Waren, Anwerben und Ausbilden von Soldaten getroffen werden. Der Kartenschirm dient zur Übersicht über alle 16 Hoheitsgebiete. Und genau hier liegt der größte Schwachpunkt des Spiels. Die 16 Gebiete sind auf dem kleinen Bildschirm kaum auseinander zu halten. Außerdem erscheinen die Textmeldungen, daß man Mühe hat, dem Geschehen zu folgen. Das Spiel wartet zwar mit einer Vielzahl von Optionen auf, leider ist der Game Boy aber mit der Darstellung restlos überfordert. ■



Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	8
Spielaufbau	5
Motivation	4
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«



GAME · BOY · CORNER



BOOMER'S ADVENTURE IN ASMIK WORLD

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM, **Hersteller:** Asmik, Japan, **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln.

Asmik World war ein friedliches Plätzchen. Und eines Tages.... eisiger Regen platschte monatelang auf das Königreich.... die Leute schauten hoch zu den schwarzen Wolken am Himmel.... manche dachten an einen Fluch, andere hofften.

Diese Dramatik wurde auf das Kleinste zusammengeschrumpft, um sie in den Game Boy hineinzupacken. Was dabei herauskam kann sich sehen lassen: BOOMER'S ADVENTURE IN ASMIK WORLD. Im Titel des Softwareherstellers ASMIK kommt zwar das Wörtchen „Adventure" vor, aber ein Game dieses Genres ist es nicht. Das japanische Produkt muß wohl eher in die Jump 'n' Runs eingereiht werden. Von einem Sound animiert, der für den Game Boy wirklich super ist, steuert der Spieler einen kleinen, schnuckeligen Drachen durch insgesamt acht Welten, wobei jede einzelne noch einmal in acht Stages aufgesplittet ist. Um letztendlich von einer Welt in die nächste zu gelangen, muß zunächst ein Endgegner besiegt werden.

Das eigentliche Spielziel besteht darin, einen Schlüssel zu finden, mit dessen Hilfe ein Tor zum nächsten Level geöffnet werden kann. Diese liegen stets irgendwo im Boden der Labyrinthe versteckt, durch die der Drache gesteuert wird. Der Feuerspucker ist nämlich in der Lage, Löcher zu graben (und wieder zuzuschütten), um entweder hilfreiche Gegenstände/Schlüssel zu finden oder diese als Fallen für seine Gegner zu benutzen.

»Der „Kleine wieder einmal ganz groß, mit: Boomer's Adventure in Asmik World.«



Das Labyrinth, durch das die Spielfigur gesteuert wird, scrollt makellos in vier Richtungen. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad vergrößert sich der Irrgarten. Die Gegner sind intelligent und sehr ansehnlich gestaltet. Alles in allem habe ich mit Boomer's Adventure in Asmik World ein sehr schönes Game vor mir liegen, das erstens den Hitstern lang und länger verdient hat und zweitens mit 64 Leveln garantiert eine spaßige Langzeitbeschäftigung darstellt. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



GAME · BOY · NEWS

HALLO, GAME-BOY-FANS!

Heute will ich das „Geheimnis" der GAME-BOY-CORNER lüften. Vielen von Euch ist nämlich nicht klar, warum manche Tests ohne Überschriften gedruckt werden. Ganz einfach: Fehlt die Überschrift, so handelt es sich bei diesem Test um eine Konvertierung, also um ein Programm, das es schon für andere Systeme gab. Dasselbe gilt übrigens auch für den Konsolen-Teil. Ich bin zwar bemüht, jedem Test ein Bild mitzuliefern, doch ist das Fotografieren mancher Games unmöglich. Nämlich dann, wenn keine vernünftige Pausenfunktion vorhanden ist. Damit dürfte nun alles klar sein. And here are the News:

SOFTWARE:

THE HUNT FOR RED OCTOBER heißt wohl der Renner der nächsten Wochen für den Game Boy, denn das, was ich von diesem Programm bisher sah, versprach einiges. Bei dieser Filmumsetzung übernehmt Ihr den Part eines sowjetischen Komandanten, der mit seinem U-Boot einen Fluchtversuch startet. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt eine Person übrigens die Rolle der Jäger, sprich der Armee. Äußerst hitverdächtig.

GO GO TANK ist ebenfalls ein Kriegsspiel, konnte beim ersten Antesten aber wenig begeistern. Des weiteren erscheinen RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE (ein Action-Adventure, das nach Guidos Aussage ziemlich schwierig sein soll), CAESARS PALACE (ein Casino-Spiel) Q-BILLION, FINAL REVERSE, CARD GAME und noch einiges mehr. Wie immer ist dies keine verbindliche Zusage – wir testen was kommt und „testenswert" bzw. interessant erscheint.

A-Man

TOP FIVE

1. Parodius
2. R-Type
3. Final Fantasy Legend
4. F1-Race
5. Batman



Mit Schwert und schwarzer Kutte



Der letzte Ninja zum dritten –



LAST NINJA 3

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Wie ein echter Grufti sieht er schon aus, unser wackerer Streiter für Recht und Gerechtigkeit: Das Kopftuch ist tief ums Gesicht gezogen, nur die Augen stechen wie zwei Blitze aus dem Tuch heraus. Das schwarze Gewand fällt locker am gestählten Körper herunter und läßt viel Bewegungsfreiheit – zum Kämpfen. Denn wieder muß unser Ninja namens Armakuni gegen seinen Erzfeind Kunitoki antreten. Bereits zweimal glaubte er, den Kampf gegen seinen Widersacher gewonnen zu haben, seine Abenteuer in *The Last Ninja* und *The Last Ninja 2* sind Legende. Doch wieder fällt der dunkle Schatten des Bösen auf sein Heimatland, denn diesmal will Kunitoki aufs Ganze gehen und die buddhistischen Tempel unter seine Kontrolle bringen, auf daß er zum Herrscher im ganzen Reich werde.

Um die Pläne des bösen Oberfuzzis zu zerstören, muß der Spieler wieder die Rolle Amakunis übernehmen, muß sich durch unzählige Levels kämpfen und unzählige Feinde besiegen, muß Gegenstände finden, aufsammeln, miteinander kombinieren und an der richtigen Stelle einsetzen. Hersteller SYSTEM 3 hat selbstredend das Erfolgskonzept der ersten beiden Teile um keinen Deut geändert, sondern quasi einen Aufguß der alten Abenteuer mit neuen Levels aus dem Boden gestampft. Gespielt wird aus einer 3D-Perspektive heraus, bei der jeder Screen neu erstellt wird, das Scrolling also somit entfällt. Um die Levels erfolgreich zu absolvieren, muß der Held quasi wie im Labyrinth über das Spielfeld geleitet werden. Taktisch sollte man dabei so vorgehen, daß man sich eine Karte zeichnet und darauf wichtige Gegenstände den betreffenden Screens zuordnet.

Der Ninja ist zu Beginn des Spiels völlig unbewaffnet und muß seine ersten Gegner, die in jedem Screen erscheinen, mit Tritten und Schlägen niederkämpfen. Wahrlich kein Zuckerschlekken für die eigenen Energieleiste! In und vor Häusern sind die wichtigen Gegenstände zu finden, die das Ninja-Lben erleichtern und das Spiel voranbringen. So dient der Handschuh, den Ihr gleich im ersten Bild in dem kleinen Häuschen finden könnt, zwar nicht als Waffe, kann aber in Verbindung mit ein paar Nägeln als Kletterhandschuh verwendet werden. Und ohne den kommt Ihr im ersten Level nicht weiter!

Aufgaben dieser und anderer Art erwarten Euch im gesamten Spielverlauf, und dies natürlich mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Es ist gerade jene Verbindung aus actionreichen Zweikämpfen und kniffliger Denkarbeit, die die Ninja-Serie so berühmt gemacht hat. Hinzu kommt die gewohnte technische Feinarbeit von System 3, die auch bei ihrem neuesten Produkt zeigen, was der C-64 alles drauf hat und warum die 16-Bitter zunächst *nicht* mit diesem Spiel versorgt werden. So gibt es in einem gefühlvollen, teilanimierten Intro eine spannende Einführung ins Spiel, die durch die sphärische Musik noch an Atmosphäre gewinnt.

Während des Spiels sorgen zahlreiche Game-On-Sounds, die üppige, durchweg erstklassige Grafik und natürlich die detailreiche, aufwendige Animation für ungetrübtes Spielvergnügen. Der erheblich gestiegene Schwierigkeitsgrad wird durch vier Continues wettgemacht; zudem gibt es dokumentierte Spielhilfen für das erste Level.

Bei aller technischen Perfektion und Spielbarkeit stellt sich jedoch die Frage, ob Ninja 3 wirklich noch nötig war. Das Konzept mag gut sein – ist aber schon ganz schön ausgelutscht. Auf wesentliche Neuerungen oder Verbesserungen wartet man vegeblich, selbst das Outfit trägt um keineneswegs Eigenständigkeit dieses Spiels bei. Eines darf man jedoch nicht vergessen: The Last Ninja 3 macht Spaß! Und somit überlassen wir die Fans dieser Saga wohlwollend ihrem Vergnügen, ersparen uns jedoch den Hitstern. ■

Michael Suck



– aller „guten" Dinge sind eben drei.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

Platz	Titel	Genre	System
1	3D CONSTRUCTION KIT	Game-Programmier-Tool	PC 3,5/5,25, Amiga, Atari ST, C64
2	SIMCITY/POPULOUS	Kompilation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
3	HEART OF CHINA	Rollenspiel	PC 3,5/5,25
4	ANTARES	Rollenspiel	Amiga
5	TOKO	Aciton	Amiga, Atari ST
6	SPIRIT OF ADVENTURE	Rollenspiel	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25
7	HILL STREET BLUES	Detektiv-Spiel	Atari ST, Amiga, PC 3,5/5,25
8	INVEST	Wirtschaftssimulation	Atari ST, Amiga, C64, PC 3,5/5,25
9	SIM EARTH	Simulation	PC 3,5/5,25
10	N.A.M.	Historische Simulation	Atari ST, Amiga, PC 3,5/5,25

SO GEHT'S:

- **Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat**

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege.

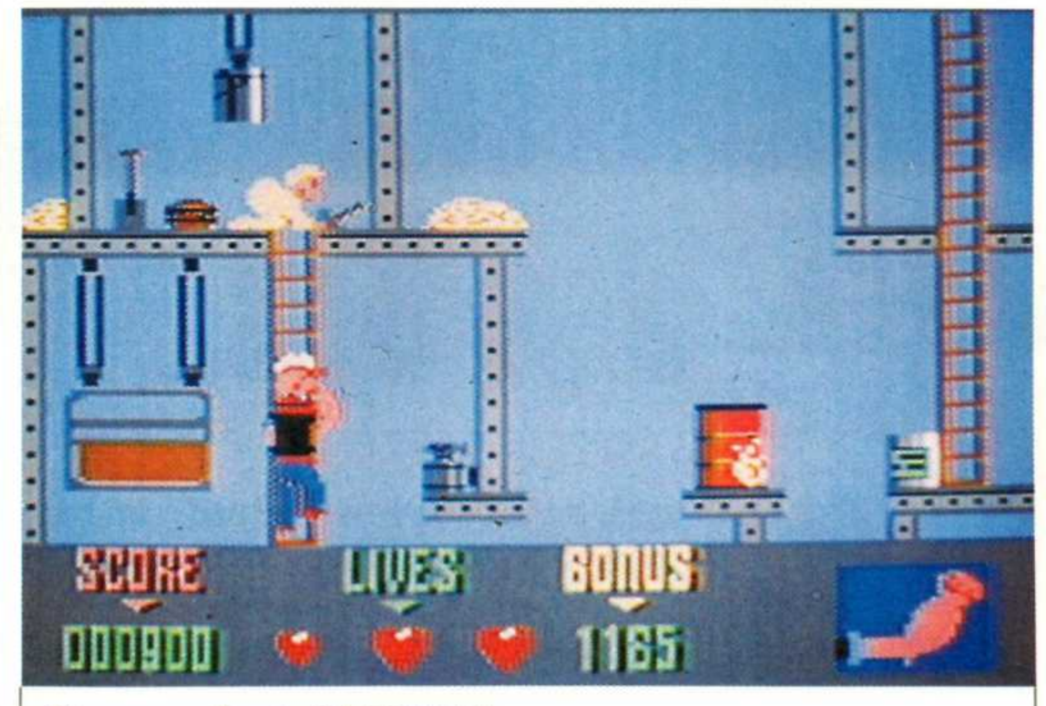
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Streitbarer Spinatspachtler



POPEYE 2

System: C 64 (Kass.), **empf. VK-Preis:** ca. DM 10, **Hersteller:** Alternative Software, Pontefract, England, **Muster von:** Hersteller.



Kletterspaß mit POPEYE 2: Dank Spinat strahlt der Maat — *Fotos (2): C64*

Popeye sieht rot. Bösewicht Brutus hat seine Freundin Olive entführt! Flugs macht sich der beliebteste Seemann seit Erfindung des Spinats an ihre Rettung. In POPEYE 2 müßt Ihr den Helden mit dem weiten Hosenschlag zahlreiche umschaltende Bilder hinaufleiten, damit er schließlich Brutus herausfordern kann. Um seine drei Leben durch größere Schlagkraft zu verlängern, muß Popeye Spinat aus herumstehenden Kanistern spachteln. Klar, daß Krabbelkinder, einstürzende Kräne und schießwütige Affen die Kletterpartie erschweren. Bomben müssen entschärft, Hamburger ergattert und Prügelknaben ernüchtert werden.

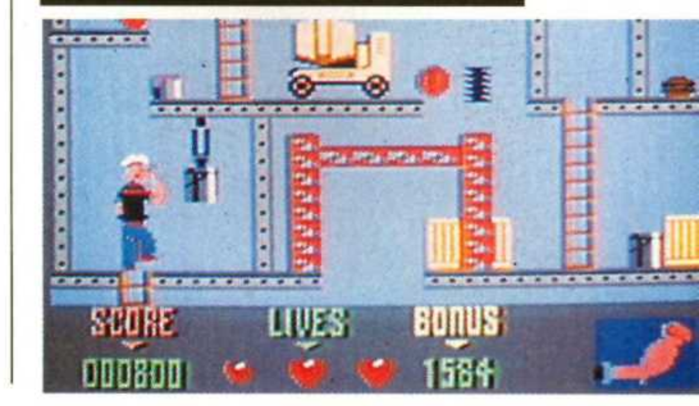
ALTERNATIVE SOFTWARE ist mächtig stolz auf sein neues C 64 -Billigspiel. Tatsächlich strotzt es vor lustigen Einfällen und unvermuteten Extras. Große Sprites machen die blasse Farbgebung wett, und angesichts der kniffligen Hindernis-Anordnung nimmt man auch den Magersound gerne in Kauf. Ein guter Geschicklichkeitstest, dem man sich gerne einmal unterzieht.

■ *Eva Hoogh*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	9

»BRAUCHBAR«



Expandiert!



Bis zum Jahr 2000 gerüstet: Leisuresofts neues Domizil.

Leisures Herz: Die Auftragsannahme

Roter Punkt, roter Faden – eine gute Adresse. Was im Juni 1986 in einem Dortmunder Wohnzimmer begann, ein Jahr später in Bergkamen am Rande des Ruhrgebiets in vergrößertem Stil und mit größtmöglicher Effizienz fortgeführt wurde, hat jetzt seinen vorläufig letzten Standortwechsel nach 4703 Bönen vollzogen: die LEISURESOFT GmbH, deutscher Ableger der Northhamptoner LEISURESOFT Ltd. um deren Gründer Ash Taylor. Bis zur Jahrtausendwende jedenfalls solle sich, so Geschäftsführer Ronald Schäfer, „standortmäßig nichts mehr bewegen".

Wer den 'soften Leisure-Komplex' einmal aus der Nähe begutachten kann, wird davon überzeugt sein, eine Führung durch die 'Büro-' und Lager-Hallen tut ihr übriges dazu: Allein 500 Quadratmeter stehen **'Schäfer, Boschanski & Co.'** jetzt für die schnelle, effiziente Abwicklung von Warenein- und -verkauf samt Verwaltung zur Verfügung, auf weiteren 2.500 Metern zum Quadrat *(ein Zwischenboden könnte die Fläche nochmals verdoppeln)* lagert 'Softes' samt Hardware für die breite 'Product-Range' im Bereich nahezu aller Computersysteme und der kompletten Konsolen-Palette. Letzteres will heißen: *Atari VCS 2600* und *-7800*, *Sega-Master-System* samt *-Mega-Drive* und *Game-Gear*, Nintendos *NES*, den *Game Boy* und, last, but not least, Ataris *Lynx*. Nicht unter den Tisch zu kehren auch das **LEISURESOFT**-Hauslabel: die **TECHNO-PLUS**-Schiene, übrigens das einzige, was sich im Exklusiv-Vertrieb der Bönener befindet.

Breite 'Product-Range'

Auch Anwender-Software *(sorry, nicht für die Konsolen)* für den HC-Gebrauch kann man in Leisuresofts Endlos-Regalen aufstöbern, in der Regel bis zu einem Verkaufswert von etwa 500 Mark. Alles, was diese Grenze übersteigt, führe dann, so Vertriebsleiter Jürgen Boschanski, zu einem Muß an Kunden-Service und Zubehör-Angebot, was den derzeitigen, 70-händigen Mitarbeiter/innen-Stamm ein wenig überfordern könnte. Aber was *(noch)* nicht ist, . . .

Ja, und während sich bislang die 35 Leisure-Köpfe in Bönens 'heiligen Hallen' eher mal zufällig über den Weg laufen, befassen sich die beiden Chef-Köpfe derzeit mit einer personellen Aufstockung der monströsen Art: 50 sollen es sein, die bis Jahresende Leisuresofts Vertriebs-Kapazität zu optimieren wissen.

LEISURESOFT:



Hat gut Lachen: Geschäftsführer Ronald Schäfer

LEISURESOFT
Every direction - always forward.

Auf Direkt-Mailing gesetzt

Neben einem breiten Produkt-Angebot steht ein weiterer Gesichtspunkt an oberster Stelle der Firmenphilosophie *(oder -politik?)* der Leisuresofts: 'Non-Stop-Shopping', so das Zauberwort. Dahinter verbirgt sich der Aspekt, daß der Einzelhändler alles, was nicht unbedingt zur Hardware gehört, über einen einzigen Lieferanten beziehen kann. Dies setze, so Ronald Schäfer, eine lückenlos funktionierende, intakte und äußerst flexible Lagerhaltung voraus, denn der maximale Umschlagrhythmus für das komplette Warenlager belaufe sich dann auf etwa drei bis vier Wochen. Die zweite Voraussetzung für das 'Non-Stop-Shopping' sei eine Vertriebs-Schiene, die sich zur Zeit gerade in eine Art Direkt-Mailing umorientiere. Weg also von marktbremsenden Exklusiv-Labels und -Verträgen?

Die zielgerechte Ausrichtung eines Vertreibers auf den Einzelhandel erfordere, so Schäfer weiter, zunächst den Schritt zur freien Warenbeschaffung im Sinne von Angebot und Nachfrage. Dies sei auch schon das ganze Geheimnis des bis heute ungetrübten Erfolgs der Herren Schäfer und Boschanski.

Während das Haus in der Vergangenheit in direkter Abhängigkeit zum britischen Mutterhaus und deutscher Großhandelsunternehmen stand, arbeitet man jetzt mehr und mehr mit direkten Vertriebspartnern zusammen. *Microprose*, *Electronic Arts*, *Sierra On-Line*, *U.S.-Gold*, *Software 2000* oder *Magic Bytes*, um nur einige zu nennen, haben sich schon jetzt für diese Schiene entschieden, andere sollen folgen. Darüber hinaus ist Leisuresoft seit etwa vier Monaten bei gleicher Vertriebspolitik zufriedener Partner des *Markt&Technik*-Labels *MSPI*.



Kompetenz für schwierige Fragen: Uta Nemitz



v.l.n.r.: Ronald Schäfer, Jürgen Boschanski, Mats.



'Bohrt' nach: ASM-Redakteur Guido Alt

Binnen 24 Stunden

Ansonsten, so Boschanski und Schäfer gelassen, sei eigentlich alles beim alten geblieben. Noch immer, und das solle auch immer so bleiben, trage man im Hause größte Sorge für schnellstmögliches Mailing englischer Produkte an hiesige Einzelhändler. Neuerscheinungen aus U.K. beispielsweise benötigen über Bönen oft kaum mehr als 24 Stunden, bis sie Deutschlands Schaufenster-Auslagen erreichen. Die Flieger machens möglich.

Für den Europäischen Binnenmarkt, der ja inzwischen nicht mehr langsam, sondern nur noch gewaltig auf die deutsche Wirtschaft zukommt, ist das Haus also vollends gerüstet. Der Wermutstropfen der ganzen Geschichte: viele interne Dienst- und Verwaltungswege sind einfach aufgrund der räumlichen Ausdehnung komplett neu zu managen, und der familiäre, sehr persönliche Charakter der einstigen Wohnzimmer-Firma wird sich mehr und mehr in Wohlgefallen auflösen. Wie lange wird es wohl dann noch dauern, bis der erste Flieger aus UK unter feuerwehrrotem „Leisure-Airlines“-Banner fliegt? ■

MATTHIAS SIEGK

Auf direkten Kurs gesetzt . . .



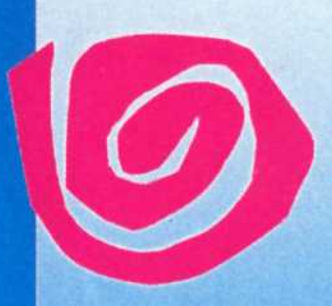
Wenn auch die Chefs mal Hand anlegen, sind volle Lager und reibungsloser Versand garantiert . . . Fotos: gag/mats





Wial

Versand Service



Fast drei Jahre gibt es ihn nun schon, den WIAL-VERSAND-SERVICE aus Gröbenzell, und in dieser recht kurzen Zeit entwickelte er sich zu einem der beliebtesten deutschen Versandhäuser (laut ASM-Jahresumfrage). Grund genug, um die zweite Competition steigen zu lassen und ein paar heiße Sachen zu verlosen!

Und zwar: 1. Preis: einen CD-Player von PHILIPS

2. + 3. Preis: je einen NINTENDO GAME BOY

4. + 5. Preis: je einen SONY-Walkman

5. - 10. Preis: je einen 10er-Pack MAXELL Metall-Audiokassetten

11. - 40. Preis: je zwei megastarke SONY-Metall-Audiotapes



Na, das läßt sich doch sehen, oder? Doch bevor Ihr gewinnen könnt, müßt Ihr zwei Fragen beantworten:

1. **Welchen Platz hat der Versand bei der ASM-Jahresumfrage belegt? (Tip: steht im Feedback der ASM 4/91)**
2. **Das wievieljährige Jubiläum feiert der WIAL-VERSAND in diesem Jahr?**

Die Postkarte geht an den Tronic-Verlag, Kennwort: WIAL-COMPETITION, Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 31. August 1991. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Das ist das Original
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
HERE'S THE RIVER. LET'S CHASE THEM!
Ihr wollt Spaß!
Ihr wollt Euch nicht mit öden Spielen langweilen.
Ihr wollt wissen, wie ein Spiel so richtig abläuft.
Ihr wollt das Original.
Mit deutscher Spielanleitung, damit klar ist, wie's geht.
Das sind die superstarken Spiele von KONAMI.
Action, Abenteuer, Spannung, Spaß.
Mit dem Kinohit Teenage Mutant Hero Turtles.
Viele weitere Spiele gibt's: Motocross Maniacs, Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis, Castlevania und Quarth, der neueste Top Hit.
Alle Spiele in Original Qualität.
LIFE 2530
LIFE 460
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
Original Nintendo Seal of Quality
Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77
GAME BOY
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES FALL OF THE FOOT CLAN
PALCOM MOTOCROSS MANIACS
PALCOM BAD'N RAD
KONAMI NEMESIS
KONAMI QUARTH
KONAMI The Castlevania ADVENTURE



CONTACT-MARKT

Biete Software

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64? Dann schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien und Du erhälst umgehend eine kostenlose Liste auf Disk!

***Amiga* Topaktuelle Software *** günstig * 48 Stunden Schnellservice, zuverlässig, regelmäßige Infodisk. L. Gronau, Postfach 179, 1112 Wien oder Wien 0222 73 66 045.

Ihr sucht, wir haben alte und neue Amiga 500 Soft 100% virenfrei, ob Anwender oder Spiele, Orig. oder PD. Anfragen unter L. Gronau, Postfach 170, A-1112 Wien.

Amiga 500 Topaktuelle Soft, New Games and to Apply. 100% virusfree. To write: L. Gronau, Postbox 179, A-1112 Vienna.

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere vorhanden) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

*** ST-Orig. * je 30 DM *** Midwinter, Player Manager, RVF, Pirates, UMS, Gravity, Imperium, Star Flight, Orbiter, Supremacy, Their finest h., Interphase, S. Geisberger, Glonner Str. 13, 8018 Grafing, 08092/31832.

Hey Freaks! Die geilsten Intros - Demos - Megademos - Games gibts bei: Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach, Call: 09891/7326, Only Amiga. Write or die!!!

MS-DOS, Windows, beid. orig. verschw. 100 Disks 5 1/4" schw/geb + 10er Boxen, Plastik, 100 Disks 5 1/4" + 3 Begleithefte, orig verschweißt (Utilities/Spiele/uvm. Tel: 0231/285061, Bastian Pelka, Töllenkamp 2, 4600 Dortmund 3.

PC Engine Super Grafx 250 DM PC Engine CD ROM mit 5 Spielen 450,- DM, 15 PC Engine-Spiele je 40 DM, 12 Sega Mega Drive Spiele ab 30 DM, Master System Converter für Mega Drive 65 DM. Tel: 0761/584197, Andreas Geiger, Glotterpfad 13, 7803 Gundelfingen.

PC Engine Super Grafx 250 DM PC Engine CD ROM mit 5 Spielen 450,- DM, 15 PC Engine-Spiele je 40 DM, 12 Sega Mega Drive Spiele ab 30 DM, Master System Converter für Mega Drive 65 DM. Tel: 0761/584197, Andreas Geiger, Glotterpfad 13, 7803 Gundelfingen.

PC Engine Super Grafx 250 DM PC Engine CD ROM mit 5 Spielen 450,- DM, 15 PC Engine-Spiele je 40 DM, 12 Sega Mega Drive Spiele ab 30 DM, Master System Converter für Mega Drive 65 DM. Tel: 0761/584197, Andreas Geiger, Glotterpfad 13, 7803 Gundelfingen.

Verk. 22 PD auf 10 x 3,5" DD z.B. Baufinanzierung, Image 3D, KFZ Formulare, Vokabeltrainer, Schach, inkl. Porto für 25,-. D, Madel, Sandweg 12, 3325 Lengede 4.

Amiga: Verk. Powermonger 40 DM, Legend of Faerghail 40 DM, Thunderblade 20 DM. Thomas Ritt, Ziegelhütten 20, 8459 Ethelwang. Tel: 09663/499 ab 18.00 Uhr.

SUPER FAMICOM, Sega, PC-Engine, NEO GEO. (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT. Su. Famicom an die Stereoanlage kein Problem. Interesse? Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Was ist besser als ein Neo Geo? Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem verkaufe ich Konsolen für Automatenplatinen. Interesse? Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Amiga!! Austria Wir haben die neuesten Games für Euren Amiga. Für Infos schreibt an: B. Ugovsek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt, Österreich.

PC-Games!! PC-Games!! Topaktuell, Gratisliste verlangen oder einfach Neuheiten verlangen! C.O.M.A., Grbic Milha, Postfach 114, , CH-8854 Siebnen.

Verkaufe und tausche Game-Boy und Nintendo Spiele G. Steiner, J.J. Balmerstr. 3, CH-4002 Basel, Tel: 061/3313888

PC-Games!! PC-Games!! Topaktuell, Gratisliste verlangen oder einfach Neuheiten bestellen! C.O.M.A., M. Gribic, Postfach 114, CH-8854 Siebnen.

Verkaufe für je 5 DM Programme: WM-Fußballmanager, Spiel des Wissens, Wirtschaftsmanager, Aktienmanager, Eishockeymanager (no Raubsoft) Schreibe an: Frank Kury, Blasiwald 8, 7808 Waldkirch 2.

Verkaufe Amiga-Originale: Cadaver 40,-, Das Boot 50,-, Pläne für Buck Rogers 10,- swie die dt. Anleitung für DM 10,-. Willy Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen. Tel. 09921/7284.

Tetris! Die bisher beste Tetris-Variante; mit 2-Player-Option, Next-Anzeige, Supergrafik + Sound, etc. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 10,- DM plus Porto! The Amiga - No. 1!

Monopoly - Das klasse Brettspiel endlich in der wohl genialsten Amiga-Version mit toller Grafik, Benutzerführung, etc. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto!

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause.., + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 10 DM plus Porto! Amiga is it!

Schlüpfen Sie in die Rolle von Captain Kirk! Mit dem Supergrafik-Adventure "Raumschiff Enterprise" natürlich! Inkl. zwei randvolle Disks 12 DM! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Amiga!

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen! (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. U must try it.

Sega Game Gear + Super Monaco GP Mickey Mouse + Baseball + Wonderboy + Columns + Garantie. Originalverpackt NP 620 DM!!! Nur 400 DM, Tel: 089/1665386, nach 2! Franz Offergeld, Nibelungenstr. 22, 8000 München 19.

Verschenken werden wir nichts, aber wir haben günstige Preise, aktuelle AMIGA-Spiele und hohe Zuverlässigkeit! Schnelle Erledigung bei: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

Verkaufe C-64 Originale: Die Hard (35 DM), Power Drift (35 DM), Ghostbusters II (40 DM), Ninja Warriors (35 DM), MYTH (35 DM), Back to the Future II (35 DM) und das Amigaoriginal Bloodwych (20 DM). Tel: 06355/856, Kai Reinhardt, Hauptstr. 54, 6719 Rüssingen.

Verkaufe C64 Discsammlung wegen Systemaufgabe! Info gegen Rückporto: Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga,** Card Games, P.P. Hammer, Toki, master og the Town, Armour Gedd. Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga,** Trivia Game Show, Dynamice Dick, Caracharodon, Shadow Danger, Gods. Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga,** Warzone, Pro Flight, Argonaut, The Cardinal of the Kremlin, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga,** Eye of the Beholder, sea Lance, Stormball, Asteroids, Rectangle, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk u. frank. Rückumschlag.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga-User aufgepaßt Unicorn-PD, der Super-PD-Versand mit Club. 1000 Disks im Angebot, ab 0,5 DM je Disk. Katalog für 1 DM. Unicorn Amiga, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Originalprogramme für den Amiga: Deluxe Paint 3 dt. 150 DM; Turpb Print Prof. 120 DM; Data Beckers Demom. (+ Buch) 45 DM; Amiga Super Base (+ Buch) 60 DM; Amigatools 30 DM; Champions of Krynn, Pool of Radiance & Curse of Azure Bonds je 40 DM. Alles Originalverpackt! Call: 0234/532480 (19-22h) Fax 0234/541336. Unicorn, Torsten Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum 1. Preise incl. Porto & NN. Solange Vorrat!!!

Der C=64 soll tot sein? Für uns noch lange nicht! 180 Disksides an Super-PD vorhanden! Katalog gg. Rückporto bei: Unicorn-PD C=64, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Super Demo- & Bootmaker für den Amiga Viele Funktionen, massig Effekte, musik, uvm. Incl. gedruckter Anleitung für 10 DM bei Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum.

100 super-Utilities & Games für den Amiga. 10 randvolle Disketten zum Preis von nur 20 DM (bar/Scheck) oder NN (+ 5 DM) bei: Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum.

Habe immer neuesten Modem-Stuff für Amiga (0 Tage alt)! Verlangt Info bei Ralph Häfliger, Sonnenweg 4, CH-5033 Buchs, Schweiz! Achtung, nur Abos, keine Einzelgames! Nur das neueste!!!

***** Amiga Austria Amiga ***** Die topaktuellste aber auch ältere Software gibt es am günstigsten bei Postfach 14, A-2481 Achau. Fordere eine Gratisliste an!!!

Wir bitten unsere ausländischen Kunden

die Rechnungen **nur noch** als S.W.I.F.T-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten! Schecks können **leider** nicht mehr angenommen werden.

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic Verlag
Institut: Raiffeisenbank Eschwege eG
S.W.I.F.T-Code: DGBKDEFF520
Telex: 992446 dgbk d

Fairlight - die beste Lösung für allerneueste Amiga + MS-DOS Software! Schreibt an: Fairlight, Norbert Marquardt, Box 6, 23600 Hollbiken, Sweden. Der Versand erfolgt aus Deutschland! Only latest Modem Wares!!!

Zur Zeit 472 Disks! Preise zw. 2,00 und 1,20 DM! Alles Top-PD! Liste kommt gg. 2,- DM RP! M. Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhsn. Nur C-64 Disks! Liste-Disk: 2,40

ST-Originale: Kick Off, Bundesliga Manager, Action Service, Jean of Arc, Ultima 3,4, Kings Quest 1-4 je 25-45 DM. Ruft an! Tel: 04461/81657, Mirko Konopka, G.-Heinemann STr. 11, 2948 Schartens 1.

!!! Amiga !!! No one Mine, Arnhem. Predator II, Kings Bounty, Conflict, Topperpede, Lords of Chaos, Zerg, Gratisliste anfordern bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Österreich.

!!! Amiga !!! Quick & Silva, Antares, Ghost Battle, Hero Quest, Into the Frusty Mines, Killing Fields, Moria. Gratisliste anfordern bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Österreich.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga *** Anwender * Anwender *** Anwender * Anwender Gratisliste anfordern bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Österreich.

!!! Amiga !!! Twintris, Moonbase, Jahangri Khan Squasch, Wizards World, Trek Trivia, Centurion, Toki, Cubix. Gratisliste anfordern bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Österreich.

!!!Amiga!!! Squarestone, Feme Fatal, Prehistorik, Crossfire, Crime Poes, Not Pay, Fast Eddies Pool & Billiar Gratisliste anfordern bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Österreich.

Biete an neueste Software zu Superpreisen. Auf dem Atari ST. (Wo sonst) Info gegen 1 DM Rückporto bei: C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg.

Biete an: Lösungen zu: Larry 1-3, Kings Quest 1-4, Loom, Police Quest 2, Elvira je 10 DM bei C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg.

PC: Lemmings, Wing-Commander, KQ 1-3, KQ4, Silent-S2 (50 DM) Silent-S1, Grand-P-Circuit (25 DM), Turbo-Pascal 5,5 (130 DM). René Ruppert, Rübezahlweg 5, 8209 Stephanskirchen, Tel: 08036/7035.

Eine Mega-Gratisliste sollte auch den hinterletzten von Euch überzeugen! Amiga Prgs, Anl., Starthilfe usw. Spitzensoft zum Coolfrost-Preis. S. Daco, Brunnenstr. 46, 4690 Herne 1 (Am Kiosk)

Egal ob User, Zocker, Simulant o. Action-Fan, ich habe genau das, an Amiga Prgs, was Du willst! Liste gratis! Superservice, Bertrauen, Speed!!! S. Daco, Brunnenstr. 46, 5690 Herne 1 / Am Kiosk

Amiga-Wahn! Ein gigantisches Softwarespektrum in einer 4000 Titel starken Power-Liste (gratis) gepreßt! Tips, Anl. + Prgs zu Low-Down Kursen A. Jung, Brunnenstr. 46, 4690 Herne 1 (Am Kiosk)



INH.: C. WAGNER

AMIGA 500	**777,–**
AMIGA 2000	**1398,–**
AMIGA Color-Monitor (incl. Kabel)	498,–
AMIGA 24-Nadel-Drucker	598,–
AMIGA HF-Modulator	59,–
AMIGA Netzteil	129,–
AMIGA Mouse	59,–
AMIGA Joystick (Compet. PRO 5000)	29,–
AMIGA 4-Spieler-Adapter	19,–
AMIGA Abdeckhaube (massiv)	19,–
AMIGA-Zweitlaufwerke:	
A 500 3,5" intern (einfach einsetzen)	**155,–**
A 2000 3,5" intern (einfach einsetzen)	**144,–**
A 500/2000 3,5" (S-line), abschaltb., Bus, Kontrollampe)	**155,–**
AMIGA-Speichererweiterungen:	
A 500 abschaltb., Uhr, auf 1 MB	**77,–**
A 500 abschb., Uhr, **Megachips,** auf 1 MB	**99,–**
A 500 abschaltb., Uhr, int., auf 2,3 MB	277,–
A 2000 b. 8 MB bestückb., m. 2 MB best.	349,–
AMIGA-Festplatten:	
A 500 (incl. Speicherw. auf 1 MB) 20 MB	849,–
(incl. Speichererw. auf 1 MB) 40 MB	998,–
(incl. Speichererw. auf 1 MB) 105 MB	1449,–
A 2000 40 MB	698,–
105 MB	1198,–
AMIGA-Software (solange der Vorrat reicht) z. B.:	
Secret of Monkey Island	**64,90**
Their finest hour	64,90
Railroad Tycoon	74,90
F-15 Strike Eagle II	74,90
3er Spielepack unserer Wahl	45,–
5er Spielepack unserer Wahl	70,–
SEGA MEGA DRIVE (dt. Version + 1 Spiel)	444,–

NN + 6,90 / Vork. + 4,– / Ausland + 12,–
Schnellsendungszuschlag + 5,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 10-14 u. 17-20 Uhr / Sa 9-12 Uhr
Telefon 0 20 51 / 8 55 11
Fax 0 20 51 / 8 55 25
(24 Stunden Bestellannahme)
Änderungen und Irrtümer vorbehalten



Verkaufe Org. Soft!!! Manchester Utd + Hard Driven + Tie Break + Player manager + Football manager je 25 DM. Lords of the Rising Sun für 30 DM. Tel: 069/432041 ab 19 Uhr, Björn Seehausen, Wittelsbacherallee 60, 6000 Frankfurt/M. 60

MS-DOS-Originale max 1/2 Jahr, Wing-Commander, Buck Rogers, T. Finest Hour, Elite-Gold zusammen: DM 180,00, einzeln: 50 DM Tel: 0202/660921, evtl: Anrufbea. Uwe Schönwandt, Liegnitzer Str. 34, D-5600 Wuppertal 2.

Ich verkaufe Disketten für 5 DM das Spiel. Alles für 64er. Christian Buß, Von Bodelschwinghstr. 11, 5000 Köln 80.

Sucht Ihr immer die neuesten Demos für den Amiga? Pro Disk 1,50 DM. Im Abo billiger. Mehr Info gegen 1 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt. Sanity Rulez!

Achtung: Amiga-C64-Atari ST User. Alte bis neueste Soft + Anleitungen zu besten Konditionen. Fordert Info von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien (Computertyp angeben).

Hallo! Falls Du Top PD für Deinen 64 suchst bist Du hier richtig: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. Liste gibt's gegen 1 DM (Papier) oder 2,50 DM (Disc).

!! Amiga aufgepaßt !! Topaktuell Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga aufgepaßt !! Topaktuell Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga aufgepaßt !! Topaktuell Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga aufgepaßt !! Topaktuell Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anl. und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anl. und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anl. und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Verk. Atari ST Softwa.-M1 Tank Platoon 45 DM, Great Courts II 45 DM, Loom 45 DM, Their Finest Hour 45 DM, Midwinter 35 DM, Cong. Of Camelot 45 DM, Star-Flight 25 DM, Elite 25 DM, Paris-Dakar 35 DM, Mic 29 Fulc 45 DM! Tel: 0031/45463409, Paul Michael, Holzstr. 130, NL-6461 HS Kerkrade

-- Kostenlos -- Sehr umfangreiche Amiga-Software-Liste auf Diskette. Gratis! Jetzt anfordern bei: Dierk Elbers, PO Box 178853, 2090 Winsen/Luhe.

- SCHWEIZ - Verkaufe billig die neueste Software. Schreibt an: STAR-FOX, Jojo Merkel, PF 139, 4153 Reinach oder ruft CH-061-711-43-78 an.

CH - Amiga-Software - Amiga-Software - Verkaufe Amiga Software, neueste Modem Importe. Pro Disk ab 1.20 Fr. Verlangen Sie Info: Manfred Huber, Rest. Moos, CH-3920 Zermatt.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern: Graf Johann, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern: Graf Johann, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern: Graf Johann, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern: Graf Johann, PF 61, A-1053 Wien.

Ich biete ST + C-64 Soft zu superbilligen Spottpreisen (C64). Liste (System angeben) bei: Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1 (Maybe we can swap on C-64. Wiggle it, just a little bit, yea)

Ich biete ST + C-64 Soft zu superbilligen Spottpreisen (C64). Liste (System angeben) bei: Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1 (Maybe we can swap on C-64. Wiggle it, just a little bit, yea)



TERMINE

Die ASM-Ausgabe 10/91 erscheint **am 13. September 1991**

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 10/91 ist der **31.07.1991**

TERMINE

CH Schweiz Atari St/E Schweiz CH Super Service, Super Preise: The Gamemasters! Info bei: S. Baer, Magdenauerstr. 34, CH-9230 Flawil, Tel: 071/835445 (abends)

Austria - Amiga + PC Wir vergeben aktuelle Software + Anleitungen. Weiters suchen wir Top-Aktuelle Source. Für Information inkl. Rückporto schreibt an: M. Gilly, PF 839, A-1011 Wien.

CH Schweiz Atari ST/E Schweiz CH Super Service, Super Preise: The Gamemasters! Das muß man einfach gesehen haben! S. Baer, Magdenauerstr. 34, CH-9230 Flawil.

Verk. Org: BSS. J. Seymour / Arthur / Questron 2 / Dungeon Master / Legend of Faerghail / Space Rogue / Might & Magic 2 / Ultima 4 / Supremacy / Shogun / Zork Zero + Star Com. Angebot an Tel: 07133/15794, Günter Kern, Danziger Str. 14, 7107 Nordheim.

IBM-PC: Verkaufe Originale für je 50 DM: Bards Tale 3 / Dragon Striker / Monkey Island / Ultima 6, Tel: 0451/52183, Henrick Blunck, Vierruten 7, 2400 Lübeck 1.

Du suchst AMIGA-Zuverlässigkeit? Super-Service? Aktuelle Spiele und rasche Erledigung? Die 1. Adresse für den engagierten User: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

Atari ST. Verk. über 70 Original-Games. Stückpreis ab 15 DM. Alle Orig. Verp. mit Anleitung. Liste anfordern bei Christian Stahr, Berliner Platz 1, 3470 Höxter.

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, Franz Thursa, PF 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, Franz Thursa, PF 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

Best PD-Soft Amiga und C-64 zum Selbstkostenpreis! Auch Tausch! Liste nur gegen 1 DM in Briefmarken. Contact: Games of Paradise, Peter Lange, PF 701207, 8000 München 70.

Amiga and C-64 cool Soft!!! Search cool Demo's and others!! or for sale !!! Contact Games of Paradise, Peter Lange, PF 701207, 8000 München 70.

Atari ST Software abzugeben. Mehr als 1200 Top Games und Anwendersoft. Liste anfordern bei: Comp-Soft, Karl Pölzler, PF 13, A-1223 Wien.

C64 Originale: Klax, Flimbo's Quest, Microprose Soccer, Rainbow Islands (je 20 DM + Porto) ab 19.00 Uhr: 089/8141483, Claus Conrad, Huttererstr. 4, 8000 München 60.

PC PC PC PC PC PC Wir haben alles für Ihren PC! Games und Anwender!! Schreibt an: N. Lelink, B.P. 27, L-3801 Schifflang PC PC PC PC PC

PC PC PC PC PC PC Kostenlose Info-Disk anfordern bei N. Lelink, B.P. 27, L-3801 Schifflg./Luxembourg.

Hi Leute! Vergeßt den Satz über The Emperor in der ASM 6/91. Die Leute dort sind schon in Ordnung! Sorry! Nichts für Ungut!! M. Enzler, Wettsteinstr. 26, CH-8332 Russikon.

Amiga Originale!!! International Soccer, 45 DM, Bundesliga Manager, Kick Off, Italy 1990 je 40 DM. Glücksrad, Kick Off extra Time je 25 DM. Mit Originalverpackung und Anleitung. Tel: 0521/141818 Nach. Stefan Giboni, Bohnenbachweg 17, 4800 Bielefeld 13.

Verkaufe Original-Software für Amiga und PC z.B. Larry 2, F-29 usw. Bitte Liste anfordern! Michael Mager, Sonnenweg 4, 7914 Pfaffenhofen.

Verkaufe meine Atari ST-Spiele für nur 20 DM je Stück. Nur Originale, z.B. Summer Edition, Mig 29, Super Hang On usw. Gerstenbert, kafkastr. 48, 8000 München 83, 089/6377309.

Austria! Topaktuell und supergünstige Software! Auch Anleitungen und Abos vorhanden. Von 0-24 Uhr unter Tel: 0222/9454452.

Amiga! MS-DOS! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-User. Topaktuelle Software und viele Anleitungen, superschnell und zuverlässig. Gratisinfo auf Supertooldisk bei G. Nittel, PF 612, A-8011 Graz.

Anfänger oder Profi? In- oder Ausländer? Junge oder Mädchen? Opa oder Kid? Arm oder reich? Klein oder Groß? Alle brauchen Amiga-Soft! Alle rufen Tel: 02172/2343, Schneweiß, Lisztg. 2, 7132 Frauenkirchen.

C-64 verkaufe Super Spiele zu einem superpreis!!! Tausche auch Spiele! Schreibt an: Dirk Ilgner, Postfach 1168, 3007 Gehrden 1. Suche auch Druckerprogramme.

Topaktuelle Demos! 2,- DM inkl. Diskette (+Rückporto) Schreibt an B.C.,Andreas Grutza, An der Pulvermühle, 5000 Köln 91. Im Abo wesentlich günstiger!! Only legal stuff! -Amiga-

PC-Games. Große Auswahl an neuen Spielen. Broschüre gratis! anfordern. TP Industry, Th. Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Amiga - Amiga - Amiga - Amiga - Amiga Neue und alte Games zu verkaufen! Schreibt an: Bernd Ugovsek, PF 333, A-9021 Klagenfurt Österreich.

Verkaufe Amiga Orig.: Lemmings 50 DM, Larry 3 70 DM, Legend of Farghail 40 DM, Chaos Strikes Back 50 DM, Indiana Jones 3 Adv. 50 DM, Lizenz zum Töten 20 DM. Ab 17.30 Uhr, Tel: 06029/8112, Dieter Wissel, Rauhwiesenweg 9, 8752 Mömbris 3.

Verkaufe für PC: Ski or Die und Xenon 2 je 40 DM. Tausch nur gegen Cadaver und Nuklear War. C-64: Englisch Grammatik und Text je 20 DM (kein Tausch) 06752/5995, Carsten Nalem, Alter Oberhauser Weg 21, 6570 Kirn.

Amiga: If you want the newest Demos send 10 Disks n'13.20 DM to: Erich Selmons, Moriztstr. 67, 4330 Mülheim 11, Germany. No swapping! 100% Disks back !!!

Verkaufe meine komplette Softwaresammlung samt Amiga 500 V1, 2, 1 MB 2 Laufwerke, Amiga-Monitor, LC10 Drucker, Bücher, etc. Wilhelm Galle, Rotenmühlgasse 49-51/29, A-1120 Wien.

The Special Brothers. Qualitäts-Abos und neueste Software. Amiga. 100% Antwort. Adresse: Schroeder Joel, PO. Box 206, L-3403 Dudelange, Luxembourg.

Wollt Ihr sie haben? C64-PD-Software aus allen Bereichen: Demos, Demomaker, Intromaker, Tools, Spiele, Musik, Grafik, Lernprogramme! Alles direkt von internationalen Copy-Partys! Fordert eine Komplettliste und 2 Disketten mit Kostproben gegen 3,- DM an: J.D. Mallander, Stichwort: C64, Knufstr. 28, 4290 Bocholt. PS: Die Preise, die keine sind, sagen alles: ab 0,90 DM je Disk inc. Disk und nicht ohne... wie ...

The best of Amiga-Demos! Was wollt Ihr denn? Die besten Amiga-Demos, die es je bab, aus unserem Archiv, das Neuste, was gerade da ist, oder wollt Ihr etwa immer automatisch das Neueste direkt von div. Copy-Partys zu Euch ins Haus geschickt bekommen? Alles kein Programm! Wir haben ständig und immer die neuesten Amiga-Demos mit absolut unglaublichen und unheimlichen Routinen, Grafiken, Sounds, Vektors, Bobs usw... Am besten bestellt man sich gegen 3,- DM einen Archiv-Katalog, div. Reservierungsscheine für die neueste Software und eine Diskette mit einigen Kostproben. Wir sind keine Geldschlucker, da wir alles zum Selbstkostenpreis abgeben, da wir keine Gewinnerzielungsabsicht haben. J.D. mallander, Stichwort: Amiga, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Wenn Ihr billigste und aktuelle Software kaufen wollt, dann schreibt an: F. Wensing, PF 108535, 4426 Vreden. Nur Amiga!!!

Verkaufe Amiga Originale: Powermonger 55 DM, TVS Basketball 50 DM, North & South 35 DM, Legend of Faerghail 50 DM (alle 100%), Tel: 02389/5013 ab 14.00 Uhr, Bruno Bispinghoff, Landwehrstr. 116, 4712 Werne.

Neue Spiele für den C-64. Wenn Du welche haben willst ruf an: 04861/5464, Guido Meyer, Lindenstr. 6, 2250 Husum.

Verkaufe Lösungen und Karten für ca. 100 Spiele. Liste gegen frankierten Rückumschlag an: Jan Moneke, Südeck 6, 3014 Laatzen 5.

Verkaufe Originale für Amiga: Panza Kick Boxing, Speedball 2, Turrican 2 für jeweils 45 DM, Attack Sub 688, Prospector, für jeweils 40 DM! Mario Kapries, Wiesenstr. 11, 5450 Neuwied 23, Tel: 02631/47114.

Verkaufe für PC: Larry 3, Police Quest 2, Wing Commander, Their Finest Hour und Castle Master. Tim Siegmund, Triftweg 43, 5100 Aachen, Tel: 02408/8381 (ab 18 Uhr!!) Tausche auch gg. Space Quest 4

Amiga-Software??? Alte und neue Games. Habe alles!!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste bei EL Hurtig anfordern! Amigamania!! Hastik Ronald, PF 20, A-1166 Wien.

Amiga-User! el Hurtig can feed your machines with "goos" & "new" – Software!!! Was Du willst - schreib mir!! Gratisliste anfordern!! Auch dt. Anleitungen!!! Amigamania!?!?!? Hastik Ronald, PF 20, 1166 Wien.

Verkaufe für Amiga!!! Elite, Rings of Medusa, Invest und Pool of Radiance! Billig! Preis nach Vereinbarung. Tel: 07432/22550, Jan Metzger, Hofäckerstr. 31, 7470 Albstadt 3

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Verkaufe die Spiele Road Blasters + Roke's Drift + Blasteroids für insgesamt 100 DM. An Daniel Hiemer, Lainerbuckel 26 a, 8300 Landshut.

***** Amiga *** Verkaufe billig neueste Soft.** Habe Soft öfters vor Erscheinuntstermin. Schreibt an Karl Christian Landl, Postfach 38, 4470 Enns, Austia. Schreibe 1000% u. sofort zurück!

C64 /128 Public-Domain-Software für C64/128. Infodisk gg. 1,50 in Briefmarken von: B. Schulze, Ratsseite 110, O-9344 Pobershau. Only legal!

-- Amiga -- Amiga -- Aktuelle Software für den Amiga unter: Tel: 05732/74111 (24 Std.) Bitte nur telefonisch. Stefan Meier, Dörgen 21, 4970 Bad Oeynhausen.

-- Amiga -- Amiga -- Biete Software für den Amiga! Tel: 05732/74111 (24 Std.) Nur telefonisch. Stefan Meier, Dörgen 21, 4970 Bad Oeynhausen.

Verkaufe für Amiga 500 It came f.t. Desert 30 DM, 688 Attack Sub 35 DM, Emlyn Hughes Int. Soccer 25 DM, Gunship 30 DM. Mark Klein, Haydnstr. 1/1, 7535 Königsbach-Stein 2.

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *** AMIGA** Railroad Tycoon, Brat, Arnhem, Rollerpede, Kings Bounty, Gods, Gratisliste anford. Bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria.

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *** AMIGA** Predator II, No One Mine, Antares Hero Quest, Ghost Battle, Cubix, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *** AMIGA** Centurion, Defender of Rome, Toki, Moonbase, Wizards World, U.M.S. II. Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *** AMIGA** Jahangri Khan Squasch, Crossfire, Fast Eddie's Pool & Billards, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

Wollt Ihr eine konkurrenzlose Amiga-Gratisliste mit dem totalen Überangebot an Prgs und alles wovon Ihr träumt? Gibt's... bei mir! A. Jung, Brunnenstr. 46,4690 Herne 1 (Am Kiosk)

C-64 PD-Freaks neue Liste fertig alles zum Erstellen eigener Demos, zum Erstellen eigener Demos, Intros usw. Diskliste für 1 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2, 100% legal Stuff.

Verk. billig orig. Spiele für C64! (Vendetta, Maniac M., Ski or Die, F16 uvm.) Liste anfordern bei: K. Hartmann, Lindemann-Str. 43, O-5800 Gotha/Thür.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Brigade Commander, Space Fight, Cricket Amiga, Quattro, Drive If. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *** AMIGA** Turrican II, Lupo Alberto, Mig-29, supermonaco Gran Prix, Warlords. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *** AMIGA** Crime does not pay, Prehistorik, Feme Fatale, Formel I 30, Lorna. Gratisliste anford. bei W. Koler, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *** AMIGA** Warrior of Darkness, The Power, Spirit of Excalibur, Technocop II. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

*** **Verkaufe die neuesten Games!** Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest *** Amiga ***

*** **Verkaufe die neuesten Games!** Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest *** Amiga ***

Verkaufe Software für PC. Neueste Soft. Liste anfordern gegen frankierten Rückumschlag bei Juan Lopez, Ringallee 21, 6300 Giessen. Auch viele Lösungen vorhanden.

PC-Games. Große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis! anfordern. PC Industry, Th. Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.

AMIGA Orig.: Brat, R. Tycoon, Gods, Toki, Traders, Epic, Mig-29 Fulcrum, Katakis, Bards Tale 3, Chuck Rock, R-Type, Ultima 5, Sim Earth, UMS 2, ect. 700 Spiele. Hardware. Zubehör. Gratisdisk 1,80. Auch Ankauf. Fordert Disk an, schickt Eure Listen gleich mit. Ich bin für jedes angebot offen. Auch Oldies. die 1,80 werden beim Kauf zurückerstattet. Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim.

Verk. C-64-Orig.: Silent Service, Rainbow Island, Batman the Movie, Continental Circus, Tie-Break, Firezone 20 je 28,- auf Diskette. Habe auch gute Spiele auf Kassetten! Tel: 09262/358, Heiko Renk, Kirchplatz 6, 8645 Steinwiesen.

Verkaufe Software Ruft an: 02403/24152. Greetz goes to: Jugger, MRC, Flasch, Warhead and to Lulu. Mark Schmidt, Moltkestr. 31, 5180 Eiler.

Amiga: Verkaufe Leonarod (15) Elite (20), The Kristall (20), Day of Viper (20), Police Q2 (35), Space Q3 (35), Larry 3 (35), X-Copy2 (10), Invest (30), Battle of Britain (40), Dungeon Mast. (35), Chaos Strike Back (45), Kult (20), Future Wars (30), Lombard Rally (15), Rick Dangerous (15), Lords of Rising Sun (15), Ruf Honda (15), Trans World (25), Nuclear War (30), Lemmings (40), Team Suzuki (30), Lotus Turbo (30), Rainbow Island (30), License to kill (15), Populous (25), Player Manager (25), Railroad Tycoon (55)... Angebote bitte nur schriftlich an: Marco Scheuer, Ernst Reuter Ring 10, 5010 Bergheim 5. PS: Test Drive 3 (PC!) 30 DM

Verk. aktuellste Amigasoftware sowie diverse Sekasource-Codes. Programm + Diskette 2,50 DM. Tel: 0424/486698, Klaas Brommberg, Hauptstr. 30, 2830 Bassum.

Suche Software

Suche Amiga-Emulation für PC! Zahle 10 DM! Anschriften an Martin Jeske, A-6233 Keamsach, Lendstr. 195 c.

Suche günstige Amiga-Games mit dt. Anleitung, Sport u. Strategie. Listen u. Angebote an: I.Wolter, Ammerländer Heerstr. 149, 2900 Oldenburg.

Suche Software für Amiga. A. Wurl, Möhringerstr. 45, 7000 Stgt. 1, Tel: 0711/6071209

C64: Panzer Grenadier, Colonial Conquest, Battlecruiser, Eagles, Breakthrough in the Ardennes, Wargame Greats, Vietnam, Combat Leader, U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach.

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Habt Ihr Originalprogramme ??? Verkaufen ja aber wie ??? Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr.

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Wollt Ihr Originale verkaufen ?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngriesersfr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Suche Amiga Originalprogramme, alt und neu, zahle gut. Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr.

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

Search cool Sound and Demo-Discs for Amiga and C-64!!! Contact: Games of Paradise, Peter Lange, PF 701207, 8000 München.

Suche Software für Atari 1040 ST. Bernd Breitenfeld, Gartenstr. 14, 8522 Herzogenaurach.

Hallo, suche Topspiele unter 45 DM z.B. Champions of Krynn, Pool of Radiance, Maupiti Island, Lemings u.a. An Jens Ilian, Einsteinstr. 43, O-7705 Lauta.

Atari ST: Suche guten Dungeon-master-Editor zur Erstellung neuer Levels. Angebote an: Andreas Langer, Am Kelerberg 19, 8929 Schwabsoien, Tel: 08868/321.

Hilfe! Mein C-64 hat Hunger! Wer hat Nahrung für den Compi? Suche Soft aller Art. Only C-64. Wer ihn füttern kann, der schicke Listen mit Preisangaben an: K. Pella, Ampferweg 25, 7900 Ulm 15. Danke!

Suche ganz dringend Seven Cities of Gold und Activision's Game Maker für Amiga. Zahle je 30 DM! Ruft schnell an: 02832/80800, Markus Riegler, Schravelen 34, 4178 Kevelaer 3. Vielen Dank!!!

Suche Tauschpartner für Atari ST/STE zum Tausch von neuesten Demos. No Beginners please. Habe selbst einiges anzubieten. Ruft einfach an unter: 06461/4456. Be fast.

Suche Software für Amiga. Besonders C-Compiler (mit Anleitung), Astronomie-Programme. Thomas Wagner, Schleuse 5, 8752 Kleinostheim.

Kaufe alle Amiga-Atari ST-Originale, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Amiga: Tauschpartner gesucht. Habe allerneueste Software und suche sie. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 04244/86698, Jörg Boomover, Memelstr. 31, 2830 Bassum

!!! Super-Famicom !!! Kaufe, tausche und verkaufe ST-Module!! Bei Erscheinen dieser Anzeige u.a. Sim-City, Gradiu, III, F-Zero, S-mario World – Call Andreas 0214/24201, A. Gerhards, Löhstr. 3, 5090 Leverkusen-Rheindorf.

AMIGA Suche Stadt der Löwen, Larry 3, Bards T. 3, Loom. HABE Monkey Is., Emanuelle, Holiday Maker, Swords of Twilight, evtl. Tausch. C. Pfeiffer, Utenhofer Weg 8, 8704 Uffenheim, Tel: 09842/2630.

Suche für Atari ST: Oldies (z.B. The three Stooges), Demos, aber auch neue Programme. Schreibt an: Christian Köpke, Fliederweg 1, 4670 Lünen-Horstmar. Es eilt!!! aber sehr!

Amiga Tauschpartner gesucht! Habe allerneueste Software und suche sie. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 04244/86698, Jörg Boomover, Memelstr. 31, 2830 Bassum.

Suche neue Games ür MS-DOS. Zahle gut. Wendet Euch an: Yves Winter, Thujastr. 42, CH-8038 Zürich.

C64: Suche Buck Rogers (SSI) und bin an allen SSI-Rollenspielen interessiert, die nach Buck noch erscheinen werden. A. Dehmel, Am Schorn 18, 8132 Tutzing, 08158/2688

Hey Freaks!!! Einsteiger sucht gratis alles über C-64 (z.B. Tips, Literatur, Games usw.) P.S. Danke! Lars Kühnhold, W.Seelenbinderstr. 10, O-6902 Jena-Lobeda.

Suche Original-Software für alle Systeme. Schreibt an A.Himmler, Querstr. 2 a, 8540 R'hembach

Kaufe Atari-ST-Originalspiele, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

!!! Black Sector !!! Neueste Software für den Amiga!! Superbillig!! Superschnell! 100% zuverlässig! Bestellt noch heute bei: Cetin Sungur, Danziger Str. 6, 4936 Augustdorf.

Tausche Gameboymodul Puzzleboy (ASM 88%) 3 Mon alt gegen Nemesis. Schreibt mir: Auhan Audin, Siedlerstr. 24, 3300 Braunschweig.

C64: Suche Buck Rogers (SSI) und bin an allen SSI-Rollenspielen interessiert, die nach Buck noch erscheinen werden. A. Dehmel, Am Schorn 18, 8132 Tutzing, 08158/2688



Hey Freaks!!! Einsteiger sucht gratis alles über C-64 (z.B. Tips, Literatur, Games usw.) P.S. Danke! Lars Kühnhold, W.Seelenbinderstr. 10, O-6902 Jena-Lobeda.

Suche Original-Software für alle Systeme. Schreibt an A.Himmler, Querstr. 2 a, 8540 R'hembach

Kaufe Atari-ST-Originalspiele, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

!!! Black Sector !!! Neueste Software für den Amiga!! Superbillig!! Superschnell! 100% zuverlässig! Bestellt noch heute bei: Cetin Sungur, Danziger Str. 6, 4936 Augustdorf.

Tausche Gameboymodul Puzzleboy (ASM 88%) 3 Mon alt gegen Nemesis. Schreibt mir: Auhan Audin, Siedlerstr. 24, 3300 Braunschweig.

Hilfe!! Mein armer, alter, kleiner C16 sucht Spiele aller Art!!! Wer kann helfen!!! Uwe Pumpa, Hirzerweg 68, 1000 Berlin 42.

Suche preiswerte Software (Spiele, Anwender usw.) für PC-3,5. Angebote bitte an: Thomas Spack, Zur Porta 307, 4952 Porta-Westfalica.

Suche für IBM: Referenz-Diskette für Original IBM/PS2 Modell 80; Preis nach VB; Nur mit vollständiger Adresse. Gert Schönbuchner, Vogelweiderstr. 29, 8358 Vilshofen.

SUPER FAMICOM, Sega+16 Bit, PC-Engine. (Ver)Kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT. Su. Famicom an die Stereoanlage kein Problem. Interesse? Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Was ist besser als ein Neo Geo. Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. AuÖerden verkaufe ich "Konsolen" für Automatenplatinen. Interesse? Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Kaufe alle Originalprogramme für Amiga + Atari ST die nicht älter als 2 Jahre sind: Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche Software für Atari ST. H. Beck, Königsforsterstr. 2 a, 5064 Rösrath 3

Suche Software für Atari ST. H. Beck, Königsforsterstr. 2 a, 5064 Rösrath 3

Suche für C64 They stole a million, Destroyer und Oil Imperium (mit Anleitung!) Zahle bis zu 15,- DM! Schreibt an Andreas Boden, Gerberstr. 3, 8058 Erding, 100% Antwort.

Su. f. C64 Disk Shinobi u. Lords of Doom zahle 10,- DM pro Kopie. Orig. 15,- DM. S. Messmer, Moltkestr. 44, 6600 Saarbrücken 1, Tel: 0681/56588

Suche Space Quest 4 + Sim Earth! Zahle bis 100,- DM für beide! Kaufe au einzeln je 40 - 50 DM! Angebote: 0731/265512 nach 18 Uhr anrufen, zahle Porto! Matthias Maier, Dachsgasse 24, 7915 Elchingen.

Suche Software für Amiga 500. Listen an: Albert Müller, PF 1220, 8908 Krumbach. Verkaufe Software für Atari ST und C64. PS: Wollt Ihr nie mehr im Lotto verlieren? Wann je, dann meldet Euch! 1 DM RP

Suche Hardware

Suche Computerschrott. Ruft einfach mal an! 0431/698325, Simon Arick, Spreealleee 144, 2300 Kiel 1.

Suche intakten C128/C64; F.Cartridge/Action Replay; Sound-Digi mit Benutzersoft + Handbuch. Angebote an: Armin Roth, Ringstr. 16, CH-4414 Füllingsdorf.

Achtung! Ich suche DRINGEND Software für den C64 und Amiga! Bitte schickt Eure Angebote an: Dominik Löpfe, Lyceum Alpinum, CH-7524 Zuos, Schweiz.

LYNX Suche Klac, Slime Would, Rampage, Chip Challange, Gates of Zendolon usw. Zahle pro Game bis zu 35,- DM. Dorothe Giesen, Engelmeer 23, 4290 Bocholt-Lowick.

Suche billiges Super Famicom mit 1 Spiel. Tausche auch MD-Games. Suche insbesondere Hang-On. Detlef Rossol, Londonstr. 25, 3400 Göttingen. Tel: 0551/68364, abends!

C64 Suche das Spiel "The great Americon Road Race" Tausche od. kaufe. M. Scholl, Laurentiusstr. 16, 5190 Stolberg-Gressenich, Tel. 02409/1307

Suche A500 nur 100% ok! 1 MB + 1084 Monitor ganz billig! Faire Angebote an: Tobias Schwaiger, Erlenweg 3, 8221 Bergen

Suche Hardware aller Art. Meldet Euch mit Preisvorstellung bei: A. Himmler, Querstr. 2 a, 8540 R'hembach.

C-64: Suche dringend Spiele für C-64, die nicht älter sind als 2 Jahre. Liste und Angebote an: Mariz Günther, Maurerweg 20, A-9504 Warmbad/Villach

Suche Sega Master + Spiele, Mega Drive + Spiele, PC-Engine + Spiele, Game Boy + Spiele, Game Gear + Spiele, Super Famicom + Spiele, Nintendo + Spiele und Lynx, Neo Geo, Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Suche Amiga 500 und C-64 + Floppy Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Biete Software

PC-Engine (RGB) + 22 Spiele z.B. WC Tennis, Formation Soccer, Sonson II, PC Gengine, Puzznic, sowie 2 Spieler-Adapter mit 2 Joypads. VB 1250,- DM. 030/3725085, J. Lorenz, Seegefelder Str. 158 a, 1000 Berlin 20.



Verk. ein BTX-Modul für C-64. Mit Zeitschriften, Katalog und Anleitung. Neupreis 399,- DM, VB 199,- DM. Tel: 07254/3383 ab 20.00 Uhr anrufen!! Torsten Hambsch, Hauptstr. 60, 6839 Oberh.-Rheinhausen 2

Superbillige Amigas mit Garantie A2000 für 1370 DM, A500 für 680 DM, ein Monitor für nur 460 DM + Disks + Bücher + 8 Wochen Garantie... bei André Weinmann, Tauberzell 6, 8801 Adelshofen, 09665/416 -- Super

Amiga + PC Superpreise z.B. Disks NN3.5 10 St. ab 8,- DM. Preisliste anfordern bei: A.Maidhof, Janaer Str. 5, 8635 Dörfles-Esbach. Billig!!! Billig!!!

Verkaufe Mephisto Schachschule "Europa" (1 Jahr = für 170 DM oder im Tausch gegen einen Nintendo Game-Boy incl. Tetris und Zubehör. Tel: 05971/51051, Jens Köpke, Selzberger Str. 93, 4440 Rheine 1

Verkaufe Mephisto Schachschule "Europa" (1 Jahr = für 170 DM oder im Tausch gegen einen Nintendo Game-Boy incl. Tetris und Zubehör. Tel: 05971/51051, Jens Köpke, Selzberger Str. 93, 4440 Rheine 1

Verkaufe Starrise PC/XT, 2 x 5 1/4 Zoll Laufwerke; 30 MB + Software, EGA Schirm. Neupreis 29.000 ÖS, VB 18.500 ÖS; 1 1/2 Jahre alt. M. Gahleitner, Schulstr. 12, A-Wilhering, Österreich.

AMIGA* *AMIGA* *AMIGA* *AMIGA Habt Ihr Originalprogramme ???? Verkaufen ja, aber wie??? Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr.

Achtung an alle Amiga Freaks Wollt Ihr Originale verkaufen?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Suche Amiga Originalprogramme, alt und neu, zahle gut. Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim. 100% Antwort

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

Verk. A500, 1 MB incl. Uhr, ext. 3,5" LW, Farbm. 8833, Mousepad, Fachbücher, orig. Softw., orig. Spiele (Battle of Britain...) Preis nach VB, ruft an unter 0611/302998 ab 17 Uhr. Thomas Tölle, Michelsberg 30, 6200 Wiesbaden.

Deluxe View Digitizer, Digisplitt Junior, VB, Turbojoystick mit Stoppuhr, 25,- 3 Diskboxen 15,-. Alles 100% ok, Susanne Brückmann, Kurt-Schumacher-Str. 22, 3500 Kassel 1, 0561/771155

STE-Atari 1040STE + SW 124 + Orig. Software - VB 1000,- DM ab 20 Uhr Tel: 040/7427599 (STE-STE-STE) GT Handheld - PCEngine GT Handheld, 5 Module (mit Garantie) VB DM 750,- ab 20 Uhr Tel. 040/7427599, André Langjahr, Garnstück 3, 2103 Hamburg 95

Amiga mit Erweiterung, Monitor, DiskDrive, Drucker, Mouse & Joystick und jede Menge Software (Alles fast neu) DM 1300 Tel: 06136/42503. Patrick Schäfer, Dresdnerstr. 44, 6500 Mainz 41

Plantron 286 AT, 8 MHZ, 640 KB, EGA-Karte + Monitor, 1.2 MB Floppy, 20 MB Festplatte, zusammen für 1000,- DM. Ingo Schadiepen, Senefelderstr. 68, 8500 Nürnberg 10, Tel: 0911/564101.

Verkaufe Handscanner 105 mm S/W Geniscan GS 4500 für Amiga incl. Software, kaum gebraucht, DM 350,- 02735/60480, Hans-Werner Reinschmidt, Ringstr. 8, 5908 Neunkirchen 2.

Atari 520 STM + 1 MB + Floppy + Abdhaube + Mouse zu verk. 550,- DM. Tausche auch gegen Amiga 500. Tel: 05682/3169 ab 17 Uhr, Markus Ernst, Schlehenstr. 9, 3587 Borken 3.

Baue und verkaufe Superautofeuer! Stufenlos regelbar für bestmögliche Schußfolge *Qualitätsaufbau mit IC * für Maus + Joystick * Werdet zum Gamemaster für DM 24,95! (+Vers.) *Info + Bestellungen bei Andreas Felscher * Blanckstr. 16a * 2400 Lübeck 1.

Sega Master System + Hang On für 159,-. Tel: 04521/71497, Game Boy + Tetris für 119,-. Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Geos + 100 Disketten + 3 Originale + Compuhefte für nur 600 DM. Ruft an! A. Argenton, Rubensstr. 5, 5420 Andernach, Tel: 02632/47777

Verk. PC-386 / 25 MHZ, 2 MB RAM, Ser. Par/ Gameport / < 5 1/4, 3 1/2 LW / 40 MB / 28 MS Festpl. / VGA 512 K, 16 Bit, 1024 x 768 Maus / Software / 14" - Color - Monitor, VHB 4.000,-, Tel: 07141/605732, Thomas Eiberger, Ludwigsburger Str. 32/2, 7146 Tamm.

Verkaufe C16 Plus 4 + Casettenlaufwerk + Anschlußkabel + 23 Original-Spiele + Handbücher. 200 DM (VB) 100% in Ordnung. Christoph Oertel, Uhrerskreuzweg 12 a, 8922 Peiting.

Disk-Codierer f. alle Amigas! Langes Kabel, LED, 1a Qualität, stoßfest nur 50,- DM bei W. Naumann, Südtirolerstr. 2, 8805 Feuchtwangen, Tel: 09852/9893.

Amiga: Zusatzteile für Deinen Computer wie z.B. 4-Spieler-Adapt oder ein Linkkabel oder ein Kopiermodul. Schreib an Michael Krause, PF 21, A-6027 Innsbruck. Write fast, Info und Preislisten begrenzt erhältl.

Sega-Mega-Drive: Verkauf incl. Joypad, Netzteil, Module (Populous, Lynos, Mickey-Mouse) ca. 4 Mon. alt, VB: 490,- DM; Tel: 0906/6673 (nach 17 Uhr), Martin Mader, Schlesierstr. 47, 8850 Donauwörth

Verkaufe Atari STM 520 NP: 1000 DM für 400-500 DM. 512 KB Speicher. Bitte melden Sie sich unter dieser Adresse: Manuel Barwig, Dorfplatz 6, 8221 Nußdorf.

Verkaufe Sega Mega Drive RGB Kabel. Sowie die zum Anschluß an Commodore 1084 Preis 40,- DM. Rüste auch jap. Pal Mega Drive von 50->60 Hz um (Games sind dann schneller), Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

SUPER FAMICOM Anschluß an Commodore 1084. Monitor der Anschluß an die Stereoanlage kein Problem. Suche R-Type 2.. Also ruft an: Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Biete Hardware
Verkaufe Sega Mega Drive RGB Kabel. Sowie die für den Commodore 1084. S. Famicom an Stereoanlage kein Problem. Rüste auch jap. Pal Mega Drive von 50->60 Hz um (Games sind dann schneller) 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Super Famicom Anschluß an Commodore 1084 Monitor oder Anschluß an die Stereoanlage kein Problem. Suche R-Type 2.. Also ruft an: Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

***** SUPERGÜNSTIG ***** Verkaufe C64 + Floppy + Datasette + 2 Diskettenboxen + viel Software + 3 Joysticks + ... VB 485 DM L.Dolling, J.-Ringelnatz-Str. 17, 2190 Cuxhaven, Tel: 04721/47794

Verkaufe Amiga 500 (1 Jahr alt) ü 1 MB Speichererweiterung + Joystick + TV Modulator + Ca. 150 Spiele + 3 Diskettenboxen für VB 1000 DM Tel: 069/432041, Björn ab 19 Uhr.

Verkaufe PC 2086 von Amstrad mit schnellem 8086 Prozessor, 8 Mhz, 640 KB, 21 MB, VGA-Karte, 3,5/5,25, Game-Card, Joystick, Mouse, MS-3.3, Windows, Ultima 6, SimCity, F19, dt. Handb. 04191/7469, Georg Ungemach, Bachstr. 21, 2358 Kaltenkirchen.

Verk. C=64II! Floppy 1571, Datasette, Games (Wheels of Fire, Zak Mc Kracken etc.) Originale! 2 Joystick. NP ca: 800 DM. 0941/67118, Walter Hehberger, Ostpreußenstr. 69, 8400 Regensburg.

Verkaufe C64, 2 Floppys, Fin. Cart. 3, Mouse 1351, 50 Disks, Datasette + umfangreiche Literatur: VB 1000,- DM, Martin Kellenberger, Händlerstr. 11, O-1200 Frankfurt/Oder.

Vermittle privat PC's, AT's, XT's mit verschiedensten Prozessoren und von (fast) allen Marken, mit oder ohne Extra-Hardware, meist bis zu 400 DM unter NP. Auch gebraucht! 04951/3329, Marc Morian, 1. Sücwieke 89, 2953 Rhauderfehn.

**** SCHWEIZ ** Verkaufe wegen Systemwechsel** 2 Monate alten, kaum gebrauchten EPSON LQ550 mit Einzelblatteinztg, 1A Zustand für 850m,- Fr. VHB. M. Zoss, Hofacker, CH-3116 Kirchdorf.

Verk. Amiga 500, Speicherw., 2. Laufwerk, Monitor 1084S,, 400 Disks, Joys, Bücher, wegen Systemwechsel für 1.700,- Fr. VHB ** Schweiz ** M. Zoss, Hofacker, CH-3116 Kirchdorf.

Verk. Atari 1040 STE, 1 MB, 1,5 Jahre alt, LW 3,5", Monitor SM 124 u. Softw. DM 1000. Heiko Sowade, Drewsstr. 37, 2300 Kiel 14, Tel: 0431/727826, So-Do ab 19 Uhr.

Verkaufe Supercomputer 80386 2 MB RAM 25 MHZ 2 LW HD 3,5/5,25, 42 MB Festplatte, 32 BIT Super VGA. Oliver Holzmann, Rotenbergstr. 13, 7440 Nürtingen, Tal: 07022/8396

Verkaufe C64 + 1541 + SSI- Original Secret Of The Silver Blades, Topzustand, für 400 DM!!! Holger Wolff, Ziegelhofweg 1 c, 6710 Frankenthal.

Verk. C64 II + 1541 + Maus 1351 + ca. 60 volle Disk. + Bücher und riesig viel Zubehör. Einfach alles. VB 750 DM. Tel: 02166/58984, Stefan Wirt, Drosselweg 56, 4050 Mönchengladbach 4.

C-64 + Floppy + Drucker + Box + Dieks + Reset-Schalter + Final Cartridge 3 + Disk-Locher + Geos + Buch + 1 Joystick, Preis VB DM 700, Tel: 04141/82882.

Verkaufe C-64 II mit Diskettenlaufwerk 1541 II, Datasette, 3 Joysticks, Maus + massig Software für 350 DM! 100% in Ordnung. Traumangebot! 06752/5995, Canten Nalenz, Alter Oberhauser Weg 21, 6579 Kirn.

Schweiz Schweiz Schweiz Schweiz Verkaufe Atari ST mit Joystick und Zubehör SW Monitor und tollen Games. Ruft schnell an!!! Tel: 062/692535 Schweiz, Stefan Verna, Muhleweg 203, CH-4458 Eptingen.

Verkaufe Amiga 500 1 MB RAM + Porfes-Monitor + 40 Disketten mit Box VB 1600 DM. Schreibt an: Gregor Zeller, Balthasar-Vitzthum-Str. 8 b, 8035 Gautint, Tel: 089/8505263

Achtung Amiga User. Wer braucht ein Kopiermodul, 4-Player-Adapter oder ein 0-Modem-Kabel. Für Infos schreibt an: D. Angel, Postfach 21, A-6037 Innsbruck. Write soon.

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör für schlappe 499 DM. Außerdem Leerdisks 10 Stück für 10 DM so lange der Vorrat reicht. Anrufe nach 21 Uhr 06351/41466. See you!! Markus Raab, Neustr. 66, 6719 Eisenberg.

Verkaufe wegen schulischen Gründen meinen Amiga 500 - Megabyte Erw. - Joystick + Literatur + 10 Disketten - Maus Preis 489 DM - He Leute nur 550 DM Anrufe nach 21h 06351/41466, Markus Raab, Neustr. 66, 6719 Eisenberg.

Verkaufe C64 + gr. Monitor + Disketten und Bücher + Maus. Tel 04323/4587. Verkaufe für 500 DM. Jeremy Böhm, Dörpplatz 5, 2351 Goennebek, für Telefon: 3-8 Uhr.

Amiga 500 + Video Monitor 10845, Games, Joystick und Maus für 1200 DM, Tel: 05121/860795.

Verk. C 128 D + 100 Disk + Anwendersor + viele Games + Literatur für 490 DM (nur komplett, an Selbstabholer) Tel: 0037-071/55507, Daniel Jeinsen, Bernsdorfer Str. 117, O-9026 Chemnitz.

Verkaufe Amiga 500 (1 MB) + Zweitlaufwerk und Orig. Elvira + Larry 3 für 650 DM (VB). Tausche auch gegen Super Famicom + evtl. Mario World oder anderes Spiel (Gradius) Tel: 06381/5820 - Christian Müller, Blockweg 22, 6798 Kusel 2. -fast-

MS-DOS: Railroad Tycon: 50 DM PGA-Tour Golf: 40 DM, Beide 3,5" + Original!! Zusammen: 80 DM. 0511/561753 Suche Lexicross. Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61.

Verkaufe Atari 1040ST mit SW + Farbmonitor + Epson Lx-800 + 9 Originale (GFA-Bas., STAD, Chaos...) und ca 200 Disks, 2 Schwenkfüße und viel Literatur für V H B DM 3000,-. Anrufen bei Oli Kehrle, Schwalbenweg 9, 7960 Aulendorf Tel.: 07525/475

A 2000 B / PC-Karte / 20 MB - Filecard / Philips-Farbmonitor-CM8833 / 2 x 3,5"-LW + 1xS, 2S Zoll-LW / GFA-Basic / Mouse / Disc-Box + Div. Software / VB 2.250 DM (Software = 20 Orig. - 100 Leer-Disketten) Tel: 08663/2960, M. Schützinger, Seehauserstr. 30, 8222 Ruhpolding.

Verkaufe billige Amiga Ersatzteile alles 100% ok. z.B. ROM 1,2 DM 40,-, Netzteil 80,- usw. anrufen 07432/22550, Jan Metzger, Hofäckerstr. 31, 7470 Albstadt 3

Verk. Amiga 500, Farbmonitor und Maus, ca. 6 Mon. alt, wie neu!! mit Arbeitsdiskette und Original-Spiele, B-Khan, Rock'n Roll, Turican für nur 1300,- DM. Verkandkosten müssen selbst übernommen werden. Roland Poms, Barkhauser Str. 7, 4930 Detmold.

C-128 + 1541II + Datasette + Action Cartridge MK V + Locher + 200 Disks + 2 Boxen + 6 Originale VB: 600,- DM. Tel: 09948/1284. Matthias Heller, Schützenstr. 22, 8491 Kleinaign

Amiga 2000 mit 2 x 3,5" LW, PC-XT Karte, BTX, Drucker NEC-PG, 1084 Monitor, 350 Disks incl. Originale 3 MB RAM, 5 1/4 " LW use. Thorsten Staudt, Nordenbergerstr. 25, 8500 Nürnberg 60, 0911/6880900

IBM PC, PS2 Model 30, 11/88, VGA, 3,5" LW, 640 KByte RAM, 20 MB Harddisk, IBM-Farbmonitor, DOS 3.3, VB 2100 DM, Tel: 07152/24916, Mark Schmitz, Rutesheimerstr. 34, 7250 Leonberg.

Verkaufe schnellen PC/XT (C30) 32 MB Filecard, 5,25" LW, CGA-Graphik, Echtzeituhr, Maus, schwenkbarer monochrom Monitor, div. Software für 1100 DM VHB Tel: 06351/6982, Andreas Koch, Margarethenacker 26, 6719 Ramsen.

Biete Drucker: Star NL-10 neuwertig! VP 400 DM. Wendet Euch an: Yves Winter, Thujastr. 42, CH-8038 Zürich.

Verkaufe C64 II incl. Floppy II + Farbmonitor + Abdeckhaube + Joystick + 50 Disketten + Box für 850 DM. Melden bei André Schmidt, Rheinring 72, 3300 Braunschweig, Tel: 0531/846977.

Verkaufe Commodore Grünmonitor, voll funktionsfähig, 3 Jahre alt, 100 DM, 2 Basic-Bücher C-64 zus. NP 72 DM für 30 DM. Simon Wahl, Am Eichenrain 68, 7070 Schw. Gmünd-Lindach.

Verkaufe 1040 STFM mit 29 Originalen, Maus für 1500 DM zwecks Systemwechsel. Anschrift: Jams Glaß, Fontanestr. 20, 4720 Beckum.

Verk. C64 + 1571 + Datasette + 2 Joysticks + Literatur + 40 Original Spiele, z.B. Pool of Radiance, Last Ninja 2, Secret of the Silver Blades nur kompl. 400 DM. Thomas Ritt, Ziegelhütten 20, 8459 Etzelwang.

A500 (1MB): 550.-, Farbmonitor: 350.-, Drucker Epson LQ950 (A3 Druckbreite + Zubehör): 1100.-, superbase2: 110.-, div. Zub. (auf Anfrage) + Literatur bei 08538/704 Benjamin Resch, Unterreuthen 2, 8397 Bad Füssing.

Verkaufe Atari Schwarz-Weiß Monitor SM 124 für 140,- DM. Tel: 0711/732549 oder schreibe an: Lucien Nufer, Robert Koch Str. 43, 7000 Stuttgart 80.

Sega Game Gear, Columns, Super Monace GP, Netzteil, 1a, Garantie, Originalverpackung, NP 420 DM, VP 300 DM, Tel: 089/174877, Johannes Bolbart, Richaldenstr. 30, 8000 München 19.

Verk. 5 Mon. junges, neuw. MegaDrive (jap. schnellstes MD, alle Spiele laufen!) + Bud. + Thundf.3 + Populous + WorldCupSoccer + Castle of Illlusion + Arcade Power Stick für nur !!! 400 DM !!! Tel: 09431/610498, Christian Schmid,Bayernwerk 25,8460 Schwandorf.

Tausche

64 New Stuff 64 ! Gratislist! Ich suche zuverlässigen Tauschpartner, habe neueste Games: Ski or die, Gazza II, Turrican II, RVF-Honda usw. Tele: 02293/6432, J. Lütjebüter, Amselweg 10, 5223 Nümbrecht.

Suche Face Off Eishockey. Tausche gegen 688 Attack Sub oder Hard Drivin. Thomas Wanzenried, Bauertacherstr. 16, CH-8712 Stäfa, 01 926 43 20.

Suche: Tauschpartner für C-64!!! Schreib an: Dr. Who/S-Soft, Christian Bucher, PO Box 4, 4611 Buchkirchen oder ruf an: 07242/28139 (Chris!) *** Austria ***

C-64: Habe neueste Spiele für den 64. Ruft an! Tel: 04861/5213 (Björn). Adresse: B.Müller, Löwenweg 45, 2254 Friedrichsstadt.

Tausche Mega-Drive Games. Habe Monaco GB / TF§ / S.Hang On / D.Duke / Mystic Defender / E.Swat / Lakers uvam. Suche Dick Tracy / TigerHeli Dangerous Seed uvam. Tel: 09604/1018 (Chris or Andi)Ch. Demleitner, Baronstr. 4, 8475 Wernberg

Do you want hot Games? Then call: 04861/5464 Guido Meyer, Lindenstr. 10, 2250 Husum.

Tausche für MD. Sword of Vermillion gg. Lakers VS., Celtics, Thunderforce 3 gg. Aleste, World Cup Soccer ggg. Herzog 2. Tel: 089/221621, Bojan Krstulovic, Morrassistr. 24, 8000 München 5.

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Habe z.B. Brat, Oops up, Elvira... Schreibt mit Liste an Ralf Geiger, Untergasse 33, 3579 Neukirchen. Evtl. auch Anfänger.

Hey Swapper, Ihr braucht Disks? Biete Leerdisks u.a. Hardware. Bei Interesse Preisliste bei A. Maidhof, Senaer Str. 5, 8635 Dörfles-Esbach anfordern.

Seduction-Amiga Hey guys, wake up, we are back more powerful than ever. So if you need new stuff write to us: We also look for a coder. René Mosbacher, P.O.Box 13, A-8605 Hafendorf.

Amiga 500! Topaktuelle Amigasoftware günstig, schnell u. 100% zuverlässig. Gratisliste anfordern. Schreibt an: Torsten Bastian, Badallee 10, 2253 Tönning. Auch Tausch möglich.

– **Amiga-Softeware** – Neuestes vorhanden – Call: 04381/9494 – or write to Martin Horstmann, PO Box 1172, 2322 Lütjenburg. Be fast - No Looser –

– **Amiga-Softeware** – Neuestes vorhanden – Call: 04381/9494 – or write to Martin Horstmann, PO Box 1172, 2322 Lütjenburg. Be fast - No Looser –

C64: Habe neueste Spiele für den C64. Rufr an: 04861/5213, Adresse: Björn Habig, Löwenweg 8, 2250 Husum.

** **-Amiga - C64 -** ** I want you to swap new software!!! Dail: 04381/8302 (24h) or write to: CPE, Markus Nickels, PO Box 1172 in 2322 Lütjenburg (No Letters)

** **- Amiga - C64 -** ** I want you to swap new software!!! Dail: 04381/8302 (24h) or write to: CPE, Markus Nickels, PO Box 1172 in 2322 Lütjenburg (No Letters)

Neueinsteiger! Suche zuverlässigen Tauschpartner f. PC 3,5 Zoll Disketten. Tel: 06371/12419, tägl. 17-18.00 h, Thomas Schuck, Weiherstr. 5, 6791 Spesbach.

CPC-Freaks! Swapping lots of hot and old stuff. Disk only. Send your lists to Freaksoft from DragonBreed, Maurice Homan, Eernewoudeweg 30, NL-6835 JG Arnhem, The Netherlands.

Suche zuverlässigen Tauschpartner zwecks Erfahrungs- und Softwaretausch. Schickt Eure Listen an: Ralf Karbe, Egerländerstr. 18, 6224 Rotenburg/F. Nur Atari ST

Suche zuverlässigen Tauschpartner zwecks Erfahrungs- und Softwaretausch. Schickt Eure Listen an: Ralf Karbe, Egerländerstr. 18, 6224 Rotenburg/F. Nur Atari ST

Tausche - Verkaufe Software für C64 Listen und Info gegen Freiumschlag anfordern bei F. Graubaum, Geysostr. 1, =-3750 Blankenburg. Nur Disk!!! (100% Antwort)

Suche Tauschpartner für neue Amiga Demos etx... Falls Interesse schreibt an: Hesidenz Erik, Adenauerstr. 68a, 6635 Schwalbach 3. West-Germany.

Tausche neueste Demos usw... Schreibt an: Hesidenz Erik, Adenauerstr. 68 a, 6635 Bad Schwalbach3. System: Amiga.

Wanted!! Tauschpartner für C-64 und Amiga!! Gutes Material vorhanden. Contact: Games of Paradise, Peter Lange, Postfach 701207, 8000 München 70.

Hi Leute!!! Tausche neueste Software auf dem Amiga 500. Habe allerneueste Sachen. Suche vor allem Bundesligamanager. Auch Ältere. Call: 06206/53129: Christian Knapp, Dieselstr. 14, 6840 Lampertheim. Thanks!

Friendship Rules - for high Quality contacts on Amiga & Atari ST. Write to: Imagic, Wolfgang Veit, PO Box 591, A-4840 Vöcklabruck/Austria. Write soon - 100% Answer!!

Amiga! Wir, die Gruppe Beast suchen Kontakte zwecks Demo- und Public Domaintausch. Wenn Ihr Interesse habt, schreibt mit Demodisk. Wir geben 100% Antw. incl. Disk! Beast, Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt.

-ST- Demos, Tracker-Songs, Samples Tauschpartner gesucht. D. Bohn, An der Martinskirche 41, 4500 Osnabrück. Nur legales!!! -ST-ST-ST-

-ST- Demos, Tracker-Songs, Samples Tauschpartner gesucht. D. Bohn, An der Martinskirche 41, 4500 Osnabrück. Nur legales!!! -ST-ST-ST-

-ST- Demos, Tracker-Songs, Samples Tauschpartner gesucht. D. Bohn, An der Martinskirche 41, 4500 Osnabrück. Nur legales!!! -ST-ST-ST-

-ST- Demos, Tracker-Songs, Samples Tauschpartner gesucht. D. Bohn, An der Martinskirche 41, 4500 Osnabrück. Nur legales!!! -ST-ST-ST-

The Electric Touch * Wir suchen immer noch Grafiker, Coder, Sounder und Kontakte *** Call wave under 02382/63370. Hi to Coma, Vanisch, Sanity, Panic, Treacl, Trackers + Grace * See u all in Bocholt *** TET **. Andre Warschun, Ludgeristr. 45, 4730 Ahlen.

C-64. Habe neue Spiele für den C-64. Wenn Du sie haben willst ruf an: 04861/5464, Guido Repate, Prinzenstr. 20, 2254 Friedrichstadt

Amiga! Tausche Stunt-Car-Racer, Super Ski, Gremlins II und Paperboy (alles Originale) gegen Monkey Island. Ruft mich an, wenn ihr Interesse habt unter 069/884190, Sandro Guagenti, Ludwigstr. 76, 6050 Offenbach.

IBM-PC: Tausche Lemmings (Original) gegen Space Quest IV. Andreas Pechtold, Sonneberger Str. 31, O-6421 Spechtsbrunn.

MS-DOS: Tausche originales Railroad Tycoon. Schickt Eure Listen an: René Botor, Eichenrehmen 17, 2420 Eutin.

IBM-PC IBM-PC IBM-PC Habe Muds und würde gegen Sim Earth, Spacequest 4, Lemmings, Panza Kickboxing oder Speedball 2 tauschen. Tel: 0831/17229, Marc Seefelder, Poststr. 91, 8960 Kempten.

Suche Tauschpartner für PC 31/2""/51/4""! Habe; SQ4, Elvira, Links, WC, Sim Earth,... Bitte schreibt an: Klaus Stocker, Tullnerstr. 48a, A-3451 Michelhausen (100% Antwort)

C-64, C-64!! Hi, C-64 Freaks! I'm looking for new contax! (swapp'n) if you're top, then send somthin'. No discs = no answer! PS: Auch Kauf mögl.! Jens F. Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1, yo.

Tausche 100% neuwertige Originalsoft gegen Atari Lynx Gerät. Besitze: Monkey Island, Dragon's Lairz, Space Quest 3, F-19, Batman, Wild West World, M1 Tank Platoon,(Amiga) Stefan Mangold, Spitzweg 22, 8878 Bibertal/Bühl, Tel: 08226/485

Tausche Zak Mx Kracken (Org.) gegen Police Quest 2 (Org.), Conquest of Camelot oder gegen Codename Iceman (Org.) Tel: 05105/9521, Matthias Frank, Fritz-Reuter-Olatz 2, 3013 Barsinghausen.

Fairlight - die beste Lösung für allerneuste Amiga + MS-DOS Software! Neuste Modem Ware! Schreibt an: Fairlight, Norbert Marquardt, Box 6, 23600 Hollbiken, Schweden. Versand erfolgt aus BRD!!

Achtung! An alle Systeme! Probleme mit der Kontaktaufnahme mit anderen Freaks? Das ist jetzt vorbei!! Kontaktzentrale Powerage! Info gegen Rückporto: Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Uebersee.

Verschiedenes

***Amiga*ST* Suche günstige Amiga Originale!!** Verkaufe Footballmanager auf ST für 40 DM (Orig.) Suche Tauschpartner für Amiga. Listen und Angebote an Frank Effe, Hauptstr. 20 a, 3180 Wolfsburg 32.

LEGENDS - das ultimative Fantasy-Postrollenspiel der Superlative und EPIC, das Fantasy-Strategiespiel auf dem Postweg. Hunderte Spieler können sich nicht irren. Kostenl. Infos: SSV-Graz, J. Klapf, PF 1205, A-8021 Graz.

Sega Mega + Spiele, PC-Engine + Spiele, Game-Boy + Spiele, Game Gear + Spiele, Sega Master + Spiele, Lynx + Spiele, Nintendo + Spiele, Super Famicom + Spiele. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Verkaufe Sega Master 149,- und habe noch über 50 verschiedene Games, z.B. Ultima IV, Wonder Boy I, II, III, Kings Quest, Ales Kidd I, II, III, IV. Tele: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Wegen Systemaufgabe zu verk.: Software, Bücher u. Hardware für Amiga. Software ab 15 DM. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Jörg Proidl, Vereinsstr. 281, 4432 Gronau.

Verk. günstig Lösungen, Anleitungen usw für Computer u. Konsolen, z.B. Amiga, C64, MS-DOS, Mega D, NES, GB usw. Liste gg RP bei: R. Wernard, Schwarzenst. 42, 8678 Schwarzenbach.

Lösungen: Larry I-III, Space Quest I, Kult, Kings Quest I-III, Maniac Mansion, Indiana Jones, C. of Camelot, R.of Medusa je 5 DM. (+ 1 DM Porto; Geld bitte beilegen) bei Stefan Jörg, Bräunlings 2, 8970 Immenstadt.

Project C nimmt noch Mitspieler auf. Kostenlose Informationen über div. Briefspiele (SF/Fantasy/Survival) bei Michael A. Tänzer, Krausenstr. 2, 3000 Hannover 1.

Literatur, Software (Originale) und Zeitschriften für den C64/C128 sehr günstig, 1a-Zustand abzugeb. Liste ggn Porto: Andreas Knoblauch, Hauptstr. 113, 7926 Böhmenkirch.

Media-News: Die Zeitschrift, die über den gesamten Unterhaltungssektor berichtet. Probehefte gegen DM 2,- bei: Olaf Wolter, Am Buchenwald 12, 5067 Kürten.

Bis zu 3000 DM Nebenverdienst monatlich. Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info gegen 10 DM bei Guido Requate, Bgm.-Sammannstr. 19, 2253 Tönning.

Double-Trouble - der Sega - Nintendo u. Mega - Drive Club mit Mitgliedern aus ganz Europa. Biete Clubzeitung, Kontakte, Tips usw. Double Trouble - der Club für alle Wesen. Tel: 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Leichte Tätigkeit von Zuhause aus, legale Arbeit für jedermann. Info gegen frank. Rückumschlag von M. Schülter, An der Ley 12, 5372 Schleiden.

Amiga! Suche Freaks, die fähig sind Spiele auf dem Amiga zu coden. Sehr gute Verdienstmöglichkeit. Je besser das Game, desto mehr Geld. Jörg Freymann, Am Schatz 8, 6486 Brachttal. Tel: 06053/4059!!

Verkaufe + tausche Amiga-Games. Verkaufe + tausche Anleitungen. Verkaufe 2200 C-64 Pokes für 15 DM. Verkaufe 450 New C-64 Pokes für 15 DM. J. Wallot, In der Stetbach 51, 6105 Ober-Ramstadt, Germany!!

Verkaufe ASM 5,9 - 12/88, 10,11/87, 1-5,7,9-12/89, 1-5,9/90; ASM-Spez. 1,4,5 für 5,-/Stk. oder zus. m. 3 Sammelordnern 150,. DM. M. Rühle, Kolonnenweg 1, 2300 Kiel, 0431/642402.

Komplettlösungen zu ü. 170 Amiga, ST + PC-Games z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv., etc. Liste: 1,50 DM Rückp. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Preis: 7,80 DM inkl. Porto!

Verkaufe Zeitschriften (z.B. ASM, Power Play, Happy Computer, Input 64, C-F, 64er, Bit-Markt, usw.) zu Superpreisen. Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5238 Heinsberg. Tel: 02452/6048.

DIGI-Service! Wir digitalisieren Eure Vorlagen (Fotos, Bilder, Videos) für den Amiga für Eure Demos, Show oder private Vilder! Jedes SW-Bild 3,- DM und jedes Farbbild (bis 4096 Farben) 5,- DM! Jede Auflösung möglich. Disketten liefern wir mit! Ihr braucht nur die Vorlagen zu schicken, die natürlich auch mit zurückgeschickt werden. Info: J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Hotline: 02871/42766 (Stefan Hüls, ab 19 Uhr)

Washer - Das Postspiel!!! Die etwas andere Wirtschaftssimulation. Schreibt mir, und ich sende Euch kostenlos die Regeln. Christian Knorr, Rebenweg 22, 6227 Oestrich-Winkel 2.

ASM Erstausgabe bis jetzt Amiga-Magazin Erstausgabe bis jetzt, gegen Gebot. alle Hefte 100% ok, 0561/771155, Susanne Brückmann, Kurt-Schumacher Str. 22, 3500 Kassel 1.

Zahle bis zu 100,- DM für leere Telefonkarten! Einfach anrufen: 0921/44944 ab 18 Uhr. Gerhard Tischler, Richthofenhöhe 2 d, 8580 Bayreuth.

Fate-Gates of Dawn. Wer sich mit diesem Rollenspiel von Reline auch gerade beschäftigt, sollte mir zwecks Erfahrungsaustausch einmal schreiben: Guido Jenderny, Heckenweg 1, 4934 Horn - Bad Meinberg

Da geht die Post ab: Fußballbundesliga - das Postspiel. Reserviert jetzt Plätze für 91/92. Infos bei: Monte Miersch, Rathenaustr. 1, 3012 Langenhagen.

Verkaufe Sega Master Süiele. Auch am Tausch interessiert. Verkaufe auch Nintendo Spiele. Tel: 0452/71497, Andreas BenderMeinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Zeitschriften: ASM 9/89 - 4/91 Stck. 3,50 DM Amiga Joker 11/90 - 4/91 Stck. 3 DM. Power Play 6/90, 7/90, 10/90 - 5/91 Stck. 3 DM. CVG Nr. 113 5,- DM. Ruft an 02872/3669, Thorsten Hülsmann, Winkelhauser Esch 29 a, 4292 Rhede.

Super Nebenverdienst: 100 DM und mehr täglich. durch einfache, von Zuhause ausführbare Tätigkeit. Auch für Jugendliche geeignet. Infos gegen frankeirten Rückumschlag - Es lohnt sich. Lars Hofmann, Vachstr. 3, 4370 Mark Hüls.

Die besten ST-Sounds II auf einer 160 Min. langen MC für 10 DM (bar) Info, Bestellung: The Stinger Crew, Marcus Kollmannsthaler, Kantstr. 6, 7470 Ebingen.

Biete Trainerpokes f. C64. Cheats, Codes + Lösungen f. Amiga, Atari, C64 + MS-DOS. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: M.Neumann, Berlakstr. 2, 4100 Duisburg 12

Bocholter Copy-Party! Leider ist es bei der letzten Party am 09.06.91 ein bißchen eng geworden. Doch für die folgenden Partys am 14.09. und am 16.11.91 haben wir neue Räumlichkeiten, die problemlos 600 Personen und 300 Computeranlagen fassen. jeder kann für jede Party auf dem C64 und Amiga für unsere Democompetitions schon mal anfangen zu programmieren. Einladung anfordern unter: J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt. Tische reservieren unter Tel: 02871/42766 (Stefan Hüls, ab 19 Uhr)

Amiga - Orig - SW z.verk.: Yuppies Revenge, Black-Jack-Academy, Omni-Horse-Racing, Great Courts 1 + 2, Tower Fra = (Flughafen - Fluglotsen - Sim., dt.) Fusion Paint, Transworld, 07224/5806, Glodd, PF 1310, 7562 Gernsbach.



Für Amiga zu verk: Pictonary (etwa wie "Montagsmaler"), DPaint 3, Their Finest Hour, F-29, Teenage Queen, Hostages, Populous, Wallstreet Wizzard, Battle Chess, Kind Word 2 (Textverarb.) 07224/5806, Glodd, PD 1310, 7562 Gernsbach.

Manager - Das Postspiel der Superlative. Nicht nur mit-, sondern auch gegeneinander. Infos gegen 1,- DM in Briefmarken bei: Rainer Grundl, Am Wellsee 105, 2300 Kiel 14.

***** Soccer-Cup ***** Die Fußballsimulation per Post. 64 Mannschaften - 1. Liga, 2. Liga und 3 Amateurligen! Infos gegen 1 DM bei C. Hater, Dreufte 6, 4250 Bottrop 2.

Suche Amiga-User(innen) in Berlin zwecks Treff. Bin 17. Steffi Schubert, Severingstr. 21, 1000 Berlin 47.

Kaufe/Tausche/Verkaufe Module für Neo Geo, Super Famicon, Game Gear und Sega Mega. Suche auch dringend Konsolen, kaufe Bestände auf. D. Wendt, Schonnebeckhöfe 150 b, 4300 Essen 12, Tel: 0201/309696 ab 16h.

Zahle bis zu 100,- DM für leere Telefonkarten! Einfach anrufen: 0921/44944. Karten bitte bereithalten. Gerhard Tischler, Richthofenhöhe 2 d, 8580 Bayreuth.

Verkaufe Komplettlösung von: Maniac Mansion, Zack McKracken, Indy and The Last Crusade Adv. Schreibt an: Jens Linß, Loch 27, 8607 Hollfeld. Preis je 10 DM; alle 3 = 25 DM. Schickt Geld (Scheine) und frank. Rückumschlag.

Saisonheft 1!! Das Heft zu Bundesliga-Manager ist rausgekommen. Mit über 22 Seiten. 8 DM + Porto. Es steht alles drin. Meldet Euch!!! Y.Harry Steiert, Talstr. 11 a, 7746 Hornberg.

Verkaufe Lösungshefte zu Larry 1-2 und Space Quest 2-3. Je 10 DM + Porto. Auch für PQ 2. Der PPortopreis beträgt 3,- DM. Jetzt anrufen. Tel: 0511/626079, Daniel Plappert, Ferd.-Wallbrechtstr. 13, 3000 Hannover 1.

100 DM Nebenverdienst täglich! für Zuhause, leichte Tätigkeit für jedermann, ab sofort Info gegen Freiumschlag. Andreas Scholz, Schliemannstr. 17, 4100 Duisburg 12.

Suche Amiga-Besessenes Computer Girl... Tel: 07554/8354 oder Adr.: Eddie Tropea, 7771 Grickingen, Rebweg 4.

"Double Trouble" = Master-System, Mega-Drive u. Nintendo Club mit Mitgliedern aus ganz Europa. Biete Clubzeitung, Versand, Hotline, Tips uvm. Double Trouble - Der Club f. alle Wesen! 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47.

Science-Fiction-Postspiel THE BLACK HOLE Info: Peter Kusajda, Ludwig-Börne-str. 10, 2850 Bremerhaven, 0471/27709

Verkaufe: Sega Master System für 149,00 DM und +ber 50 verschiedene Spiele, z.B. Wonder Boy I + II + III, Ultima IV, Phantasy Star uva... Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Suche: Mega Drive + Spiele, Super Famicom + Spiele, Sega Master + Spiele, Nintendo + Spiele, Game Boy + Spiele, Game Gear + Spiele. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin. Suche. Suche. Suche. Suche.

Probleme bei Spielen? Habe ca. 200 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Zuverlässig, schnell + billig! Preise:: 1-7 DM, Liste gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1.

Demos selbst erstellen? Kein Problem! Habe für C64 ca. 60 Demo-, Intro-, Letter-, Logo- und Sinus-Designer, Linker, Packer + ca. 200 Demos! Alles PD-Stuff!!! Stand: 6.6.91! Info gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1.

Ich sammle Fotos. Schicke auch Du mir ein Foto von Dir. So hilft auch Dein Foto mit, meine Sammlung zu vergrößern. Danke. Christian Knorr, Rebenweg 22, 6227 Oestrich-Winkel.

Verkaufe sämtl. ASM-Hefte. Preis VS, 05652/4506, Ulrich Bernhardt, Egerländer Str. 30, 3437 Bad Sooden-Allendorf.

Komplettlösungen zu ü. 200 AMIGA, ST + PC-Games, z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv., etc. Liste: 1,50 DM Rückporto. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl.!

Unicorn - Club für alle PD-Freaks auf dem Amiga & C = 64. Siehe auch ASM Clubseite im Feedback! Infos gg. Rückporto bei: *Unicorn, Thorsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum*

Wanna feel the touch of real coolness? Then get your personal issue of da C&V-Bote (C-64/IBM). Simply send 2,- DM to: Michael Mättner, Gartenstr. 3, "-6108 Gräfenhausen - in Dtsch!

Bocholter Copy-Party! Wenn Ihr am Samstag, 14.09.91 dabei sein wollt, so fordert eine Einladung an, oder ruft früh genug an, wenn Ihr Tische reservieren wollt! J.D.Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Tel: 02871/42766 (Stefan, ab 19 Uhr)

Venlo is going to die, because they held no great Amiga-C64-Demo-Competitions like at the Bocholter Copy-Party. If you will make a Demo or reserve tables for the meetings on 14.09.91 or 16.11.91, call: Germany/02871/42766 (Stefan, from 7 pm)! For an great Invitation write to: J.D.Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Now we have a room, which can contain 600-700 peoples and 300 computers! For every computersystem we have great prices for the 1st, 2nd and 3th place!

Kontakte

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Immer neueste Games! Schickt Eure Liste an Jans W. Hegemann, Landwehrstr. 166, 4709 Bergkamen. Nicht nur für einmal!!

Wanna swap some stuff on C-64?, Write to: Abyss Connection, A. Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt. Also for Logos and Game-Graphics etc.

Achtung! Taschengeldaufbesserung mit Heimarbeit: Infos bei Torsten Rohmann, Leyer Stück 17, 4322 Sprockhövel 2. Nicht vergessen: adressierten und frankierten Rückumschlag beilegen!

Spherical Designs: Wir suchen als Demogruppe neue Mitglieder auf dem C64 + Amiga (Coder, Musiker, Grafiker, Swapper und Modemtrader). Schreibt an: Stefan Hüls, Diinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Übrigens erscheint auf der Sherical Designs Party unser Megademo "The Corridor" !!!

Hey ya cool guys on Amiga-machine! If ya need two top members for our great group write to: Paul Motterer, PO Box 200, A-6100 Seefeld, C.U.-L8er!

Spherical Designs: Wir suchen als Demogruppe neue Mitglieder auf dem C64 + Amiga (Coder, Musiker, grafiker, Swapper und Modemtrader). Call: 02871/42766 (ab 19 Uhr), Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Wir POISON suchen freiwillige Mitarbeiter an unserer Amiga-Crew. Benötigen zuverlässige, fähige Leute für Demos, Intros, Sound, C-Texte usw. Gute Swapper werden auch aufgenommen. Contakt; Markus Frankl, 10.Oktoberstr. 12, 0330 Treibach, Austria!!! Yeah Poison!

Unabhängiger Spreader gesucht. Deutschland, Schweiz, Österreich. Contact: A. Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck. Germany, Switzerland, Austria. Independent Spreader Wanted.

Hey Freaks! For our Amiga-Demogroup we are searching for good Coders-Gfx-Man-Sounders. If you are interested write fast to: D. Traub, Wiesenäckerstr. 26, 7257 Heimerdingen (mit Disk)

Nintendo-Gameboy-Warrior-Club sucht noch Mitglieder spezialisiert auf amerikanische Spiele 4x jährlich Clubzeitung. Alois Latzelsberger, Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33.

Fairlight - Die beste Lösung für aller neueste Amiga + MS-DOS Software Neueste Modem Wares! Schreibt an: Fairlight, Norbert Marquardt, Box 6, 23600 Hollbiken, Schweden. Versand erfolg aus BRD.

Stellenmarkt

Programmierer-Team sucht Top Programmierer (Assembler) und Grafiker on Amiga/ST oder PC für Top Spiele-Entwicklung. Graphiker bitte mit Demos!! Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Biete Software

Suche SSI-Uralt-Games, z.B. Panzer Grenadier, Battlecruiser, Breakt. in the Ardennes, Eagles, Wargame Greats, Vietnam. U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach (nur schriftl.)

Verkaufe Demos Abu zu einem sehr günstigen Selbstkostenpreis 50 Disks 45 DM. Adrian Rzyla, Burloer Weg 118, 4290 Bocholt. 100% Antwort.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Anwender, Anwender, Anwender, Anwender. Gratisliste anford. bei W Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Sport, Strategie, Adventure, Games, Geschicklichkeit, Anwender, usw. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Anwender, Anwender, Anwender, Anwender. Gratisliste anford. bei W Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Neueste Games und Anwender, Neueste Games und Anwender. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.





You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

Verkaufe Orig. PC-Software: SimEarth dt. Version für 55 DM und Full Metal Planet dt. Anleitung für 40 DM VB. Tel: 069/761458, Klaus Sprenger, Th.-Fischer-Weg 59, 6000 Frankfurt 90.

Schweiz ** ST ** Schweiz Verk. neue und ältere Soft für Euren Atari. Infodisk gegen Rückporto bei: M. Humbel, Zollplatz 300, CH-5322 Koblenz. Only CH!

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!!Amiga!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei! Zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga*** Topaktuelle Soft**, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.***

*****Amiga*** Topaktuelle Soft**, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.***

*** Atari-ST * CH * Atari-ST *** Wir bieten die absolut neueste Soft zu fairen Preisen (Abos + einzeln)! Um mehr Informationen zu verlangen: V. Gamvone, Keltenweg 40, 4153 Reinach, Schweiz. Tel: 061/7111630!!!

Logos, Grafix? Erfahrener Grafiker macht Eure Träume billigst wahr! Sendet eine Disk + Rückporto für eine Demodisk! Infos unter: Tel: 02103/60774 bis 23 Uhr (nur legales...) oder schreibt schnell an: MASSIMO CARDISCIA, WADERSTR. 161, 4010 HILDEN

Achtung! Amiga zu verkaufen!!! Amiga 500 mit allem Drum & Dran! 200 Disks, Handbücher, 2 Superjoysticks, Monitor, Anleitungen & Tricks!!! mind. 950,00 DM. Gehe nach Meistbiet. 06152/63417, Denis Zarali, Th. Mann Str. 30, 6085 Neuheim.

Amiga PD-Soft Sonderpreise, Amiga Computerclub, Kontakte allls Systeme uvm. Info schnell und gratis gg. Rückporto bei Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Uebersee, Tel: 0120-21 086426697

Amiga PD-Soft Sonderpreise, Amiga Computerclub, Kontakte allls Systeme uvm. Info schnell und gratis gg. Rückporto bei Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Uebersee, Tel: 0120-21 086426697

***** AMIGA ***** Topaktuelle Amigasoftware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** AMIGA ***** Topaktuelle Amigasoftware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** AMIGA ***** Topaktuelle Amigasoftware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** AMIGA ***** Topaktuelle Amigasoftware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** AMIGA ***** Topaktuelle Amigasoftware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** AMIGA ***** Topaktuelle Amigasoftware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

Jau Dudes!!! I am selling the latest modem stuff. When you want buy the hottest stuff then write to: P. Breitfeld, Schloßstr. 19, 4100 Duisburg 18

Top Amiga Originalspiele mit Verpackung günstig abzugeben, z.B. Lemmings, Lost Patrol usw. Jürgen Potrick, Goethestr. 99, 7143 Vaihingen/E. ab 17 Uhr erreichbar Tel.: 07042/17512.

Anfänger oder Profi? In- oder Ausländer? Mädchen oder Junge? Oma oder Baby? Reich oder arm? Genie oder ...? Alle brauchen Amiga-Soft! Alle rufen Tel: 02172/2343, Herbert Schneeweiß, Lisztg. 2, A-7132 Frauenkirchen.

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange, Luxemb.!!! ***Storm***

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange, Luxemb.!!! ***Storm***

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange, Luxemb.!!! ***Storm***

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange, Luxemb.!!! ***Storm***

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange, Luxemb.!!! ***Storm***

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange, Luxemb.!!! ***Storm***

If you want to buy the latest wares on Amiga & PC just write to: Fairlight, Martin Andersen, PO Box 6, 23600 Hollbiken, Sweden! The Stuff will be delivered from Germany! You can also write german!

Verschenke Software -C64/PC 128/Amiga- Keine Raubkopien, Info gegen 1 DM in Briefmarken: TH. Bradl, Postfach 1221/04, W-8418 Teublitz.

Amiga! MS-DOS! Topaktuelle Games, knifflige Adventures, hilfreiche Anwenderprogramme und viele Anleitungen superschnell und zuverlässig. Umfangreiches Gratisinfo bei B. Nittel, PF 612, A-8011 Graz/Austria

C-64 PD-Soft Demo und Intromaker Tunes, K-Pics, Anwender, Games usw. 100% legal stuff, 300 Disk beids. voll zum Selbstkostenpreis, Diskliste für 2 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2

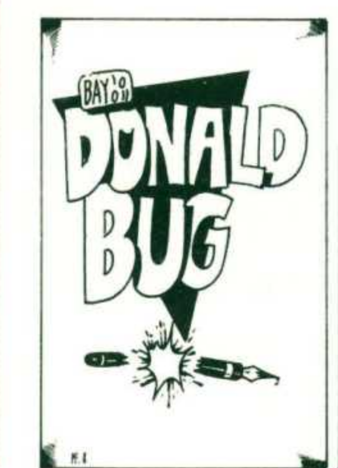
Gameboy: Verkaufe orig. Nintendo Games Fortress of Faer u. Super Mario L. für je 30,. DM (beide originalverpackt u. neuwertig) Marcell Meyer, Mohnblumenweg 2, 8011 Kirchheim b. München, 089/9036431

Verk. Originalsoftware für IBM-PC LHX-Attack-Chopper 60.-, Zack Mac Kracken 50.-, Wolfpack 60.-, Lemmings 55.-, Jetfighter II 60.-, Their finest Hour 55.- Tel: 02248/1626, P. Broich, Flürchen 7, 5202 Hennef 1

Biete Software: Cash, Kings Bounty, Brigade Commander. Für Amiga. Schreibt an: Toni Cevese, Einsteinstr. 19, 8080 Aalen 1

Test the Best! Write to Meo Culpa to get the best ane newest PC-Software: Tony Ante, Put Miivanica 5, 57000 Zadar, YUGOSLAVIA!

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Potpanic, Battle Bound, Deutero, Big Business, Tank Buster, Cubix, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria







Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Switch Blade, Web og Terror, Hydra, Kick Off II, Winning Tactic, Arnhem Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Cave Runner, Robotics Live, Brat, Soccer 2000, Rattlehead, Risk 91 Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Live and Death, Skate Tribe, Cash, Little Wizards, Warzone, Encounter Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

*****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

PC*PC – Mea Cupla – PC*PC contact us for newest PC-Software: T. Ante, Put M.Ivanica 5, 57000 Zadar, YUGOSLAVIA!

Verkaufe Original ESS und Trans World für Amiga höchstes Angebot erhält Zuschlag. Angebote an: Peter Martin, Postfach 1114, 6312 Laubach 1.

Wenn Ihr die allerneueste Software zu fairen Preisen für den C-64 haben wollt dann schreibt an: D. Klein, Postfach 108534, 4426 Vreden. Kostenlose Infos gegen Rückporto!

Versch. Software (Original), nur Amiga!, Bilder wie bei "Elvira..." Liste anfordern: J. Galésic, PF 500411, 7000 Stuttgart 50. Bitte DM 1,- Rückporto beilegen. Alles für Amiga.

Amiga: Monkey Is.: 40 DM, Lemmings: 35 DM, Dungeon M.: 30 DM, L.O.F.: 30 DM, Lost Dutchman M.: 30 DM, Police Q II: 30 DM, Power M.: 35 DM, Paperboy: 10 DM, Intercentor: 15 DM, Fusion P.; 10 DM, Tel: 05141/84397, Heinz Knolle, Möhrenweg 13, 3100 Celle-Westercelle.

C-64 Originalspiele! z.B. Oil Imperium, Star Flight, Gunship... Liste gegen DM 1,- Rückporto. Ingo Otto, Am Sportplatz 25, 2901 Metjendorf.

Verkaufe C-64-Intros: Jedem sein persönliches Intro auf dem C64!!! Für nähere Informationen sendet 1,50 DM oder 10 ÖS an Franz Zoier, Sternbachstr. 20, A-9900 Tristach.

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

-=- Amiga / IBM-PC -=- Are you searching for a really fast and unbeatable source, then call: Germany(49) 08431/40959! Only new modem warez, daily news... call now! Klaus Peter, Birkenweg 12, 8070 Ingolstadt.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Asteroids, Stormball, Renegade, Eye of the Beholder, P.P. Hammer, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Master of the Town, Block Schock, Demoniak, Chaos in Andromeda, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** SCI-FI, Werner Reinhart, Violator, Crystals of Arborea, Project One, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Conflict: Middle East, Wipe Off, Hunter, Abyss, Cubus, Ramify, Potfun, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

***** Amiga *** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Verkaufe: Midwinter (45 DM) und Waterloo (40 DM) beides Amiga + Scartkabelverbindng Amiga/Fernseher für 20 DM, Tel: 069/494841, MartinKuluzy, Fechenheimer Str. 12, 6000 Frankfurt/M. 60

Wir bieten neueste Soft. Günstig und zuverlässig. Schreibt an: P. Prassel, Edith Stein Str. 18, 500 Köln 80, Nur Amiga!!

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga*** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch Neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch Neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch Neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

*****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Schweiz ***** If you want the newest stuff!!! write to: Tesla, V. Frei, PO Box 402, AH-4153 Reinach.

Verkaufe neueste Amiga-Soft! Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest.







Verkaufe neueste Amiga-Soft! Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest.

PC-Games, L.u.D., 45 DM, Hanse 40 DM, LL III 30 DM, T.o.L. 30 DM, Zak Mc Kracken 30 DM, Ooze 35 DM, Muds 50 DM, U6 50 DM, GMS 30 DM, GwBasic, deutsch, 40 DM, Joystick u. Karte 50 DM, ab 20 Uhr nach Chris fragen 04494/1015), Chris Fiss, Azaleenstr. 16 a, 2909 Bösel.

Verk. Reflections für 90 DM Markt & Technik Bookware. Tausche auch gegen andere Orig. Alles in sehr gutem Zustand! Tel: 07181/42301 ab 14 Uhr. Rainer Baun, Karlsbader Str. 1, 7060 Schorndorf.

Wir haben die Topsoft von Morgen für Amiga. Cash, Kings Bounty. Schreibt an die besten: Toni Cevese, Einsteinstr. 19, 7080 Aalen 1

-- AMIGA -- Biete Software für den Amiga!! Tel: 05732/74111 (24 Std.) (nur telefonisch) Gerd Hoffmeier, Grüner Weg 2, 4800 Bielefeld 23

-- AMIGA -- Biete Software für den Amiga!! Tel: 05732/74111 (24 Std.) (nur telefonisch) Gerd Hoffmeier, Grüner Weg 2, 4800 Bielefeld 23

***** Revolution in der DDR ***** Stellen Sie sich vor, alles wäre ein wenig anders gekommen ... brutal wie in China. Schaffen Sie den Umsturz. Strategie u. Action (C64; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Revolution in der DDR, Lifetime, Tenis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 34,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk; DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Tennis Player Manager - managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. Individ. Training, Werbung, absp. Spielstand, 1-8 Spieler (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Tennis Manager '90 Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler - Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere - 8 Spieler ... (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Lifetime - managen Sie sich durchs Leben., 1-4 Spieler, versch. Wege der Geldvermehrung, freie Berufswahl, kompl deutsch. (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Bundesliga '90/91 - Neu. Managen Sie einen Fußball Club. - Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, 1-3 Spieler. (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Atari-ST: Spitzensoft und jede Menge deutsche Anleitungen, supergünstig. Fordert Gratisbroschüre von: Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

C64: Immer die topaktuelle Soft und deutsche Anleitungen? Könnt Ihr haben! Fordert Gratisbroschüre von: Robert Tremel, PF 44, A-1165 Wien. Unbedingt leserlich schreiben!!

Amiga: Ihr wollt die neuesten Games? Wir haben sie! Außerdem jede Menge deutsche Anleitungen. Fordert Gratisinfo von: Robert Tremel, PF 44, A-1165 Wien. Bitte leserlich schreiben!!

AMIGA AMIGA Wir verkaufen ständig topaktuelle Software! 05732/16852 Wir sind am besten ab 19.00 Uhr zu erreichen. Michael Richter, Steinbruchstr. 61, 4972 Löhne

05732/16852 Call us to get the hottest Stuff for Amiga! The best time to reach us is past 19.00 o'clock. Michael Richter, Steinbruchstr. 61, 4972 Löhne

Biete Hardware

Verkaufe Amiga 500 mit Maus und Trafo für 350 DM T. Ossig, Kleiner Feldweg 49, 4224 Hünxe 1, Tel: 02134/34476

! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich, Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressenangaben in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Ihr Verständnis

! ACHTUNG !

Verk. C128 + 1541 + Maus + 9 Originalsp. + 40 Leerdisk. für 800 DM, Tel: 06781/33938, PS Spiele: Elite, Turrican 2, Geos Klax. Christian Maes, Oldenburger Str. 12, 6850 Kirschweiler

Verkaufe NEC P20 mit automatischem Einzug und 9 Monaten Garantie für 1050 DM. Verk. auch Wing Commander mit Secret Mission für 90 DM. Tel: 040/592530, Sascha Wegener, Heinrich Traun Str. 30 b, 2000 Hamburg 63

Verkaufe C-64II mit 1541 II + Farbmonitor + Maus + Datasette. VB 500 DM. Tel: 069/761458, Klaus Sprenger, Th.-Fischer-Weg 59, 6000 Frankfurt 90

Verk. C64 II + Abdeckhaube mit Floppy 1541 + 1 Joyst. + Handb. + 150 Disks mit 450 Spielen in 2 Diskettenkästen f. 450,- DM. Tel: 05352/6679 ab 17 Uhr, Michael Schulz, Königsberger Str. 6, 3333 Büddenstedt 1

Biete C64 + 1541 + 50 Leerdisk + 1 Joystick + Org. Sp. Bards Tale 3 + Turtles + Spiderman + Times of Lore + Rings of Medusa + Robocop 2 + Rainbow Island + Chamers of Shaolin + Fugger + Ninja Remix + Ninja 3 + Shadow Warrior + Atomic Robokid für 600 DM, Thomas Schuster, Postgasse 7, 8137 Berg 1

Verkaufe Nordic Power Modul für C64/128 + Anl. u. Verpackung, 1 Jahr alt, VB DM 80. Roland Nieweg, Hopfenring 11, 3388 Bad Harzburg.

Verk. Amiga 500 + 2. Laufw. + 1 MB abschaltbar + Farbmonitor + NEC P6 plus Drucker + M/J Umschalter + 2 Joysticks + Software + Literatur + TV-Tuner + 100% alles in Ordnung - VB: 3000,- Tel: 08257/1518, Andreas Lintner, Pfarrer-Strauß-Str. 7, 8894 Hollenbach.

Verkaufe Sega Master System + 3 Spiele und 2 Joybad für 265 DM. Matthias Kautz, Deutsch-Evern-Weg 68, 2120 Lüneburg, Tel: 04130/56995

C-64 * C-64 * C-64 Verkaufe kompl Flopy, Datasette, Games, Maus usw. nur 400 DM!!! Hauke Wulf, Birkenweg 9, 2303 Gettorf, Tel: 04346/1464

Tower 386/33/64 KB-Cache, 8 MB-RAM, VGA-Karte u. Monitor (1024 x 768) non Interlaced, Drucker, Software, Maus, etc., kompl. z. VK, Angebote an Tel: 07141/601244 nur Fr-So. Bertin Lechner, Reutlingerstr. 23, 7146 Tamm/Württ.

PC-XT mit 20 MB-Harddisk + 5 1/4 Zoll Floppy + Maus + Joystick + EGA- und Herkules-Karte + 2 Monitore (640 x 480) für 999,- DM (NP 2500,- DM) Interessierte: Tel: 07181/62489 (Daniel)!! D. Weckmann, Menzelweg 39, 7060 Schorndorf.

Verk. C128 D PC + 170 Disks + Box + Joystick ü Final C. III + Bücher + 14 ASM + div. Zubehör. Preis 795 DM, Tel: 07171/72174, Simon Wahl, Am Eichenrain 68, 7070 Schw. Gmünd-Lindach.

Verk.: PC-Engine (RGB) mit 3 Joypads und den Spielen: Gunhead, Dragon Spirit und Son Son II für DM 300,-. Tel: 0202-505368, Marc Dolewski, Schützenstr. 90, 5600 Wuppertal 2, ab 15 Uhr.

Nintendo NES mit den Spielen: Ice Climber, Super Mario, Zelda I, Kid Ikarus, Goonies II für nur 350 DM. Tobias Uhlig, Wiedenhof 12, 5064 Rösrath 3, Tel. 02205/86240

Verschiedenes

Kryptic Simulations Postspiele! 3 seitiges Gratis-Info gegen 1 DM Rückporto bei KS, Volker Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

Verkaufe Lösungshefte zu Larry 1 - 2, Space Quest 1-4, und PQ 2 + 3,00 DM Porto. In Arbeit sind: Larry 3, King's Quest V und Colonel's Bequest. Gleich vorbestellen. Tel: 0511/626079, Daniel Plappert, Ferd.-Wallbrechtstr. 13, 3000 Hannover 1

Suche Rollenspieler im Kreis Düren (Alter: 16-22)! Ich spiele Battletech, Marvel, Top Secret (TSR) Mers, Shadowrun. Guido Mühleis, Euskirchenerstr. 77-79, 5160 Düren.

Euer Computerausdruck als Stempel für 30 DM (6 c 3 cm)! 130 Adressen kostenlos inserieren: 9 DM! Suche Electronik-Musikfans! 0251/212032, abends. Chris Höpner, Neuer Heidkamp 33, 4400 Münster

Postspiel Fußball-Bundesliga noch sind Mannschaften frei!!! Infos gegen 1 DM bei: Florian Brandes, Sielkamp 16, 3300 Braunschweig

Wallenstein - das Postspiel zum 30-j. Krieg. Der Kampf um Glauben und Macht 1618-1648. Infos anfordern bei Bernd Oestreich, Osterstr. 3, 3200 Hildesheim.

ASM-Sammlung zu verkaufen ASM 1-7/89 und 11/89 - 4/91 gut erhalten. VB 70 DM. Stefan Johnen, Giselbertstr. 9, 5060 Berg.-Gladb 1, Tel: 02204/57251 ab 15 Uhr.



Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele • Telespiele
Handhelds • Zubehör • Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Trierer Str. 110 • 8500 Nürnberg 50
Tel. 0911/48871 • Fax 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,-. Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer !!!

NEUHEIT T-Shirt NEUHEIT
mit Ihrem Lieblingsbild

Sie schicken uns eine xbeliebige Vorlage wir kopieren Sie auf's T-Shirt.
Vers. per NN kompl. Pr.
37 DM

CCCS
BISMARKSTR. 14 1/2
8900 AUGSBURG

WIR VERMIETEN: Computer-Spiele
(Amiga, Atari, IBM, C 64)

SOFT & SOUND
Inh. Jürgen Hecht
Gneisenaustraße 1
(Ecke Duisburger Str.)
4000 Düsseldorf 30
0211/4910187, 4920160

Geöffnet MO bis SA 11-20 h

KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

---

neu - neu - neu - neu - neu
SECOND-SOFT-LAND
neu - neu - neu - neu - neu

Originalprogramme aus zweiter Hand für
AMIGA und ATARI ST

Top aktuell und preiswert !
Sofort kostenlose Liste anfordern.
Wir kaufen auch Programme an!

SECOND-SOFT-LAND
Software-Vertrieb
Friedrichshofener Str. 38
8070 Ingolstadt
Tel. 0841 / 81171

Superliga V 1.37 (AMIGA)

Fussballverwaltung, Bundesliga, eigene Ligen Meisterprognose, Spieltage (1 MB) **DM 49,-.**

Demodisk V 1.3 gratis von:

Rolf Morlock
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271/51344
Fax 07271/51683

Atari ST:
Public Domain Software!
Besp. 3.5" 2DD-Disk ab 2,40 DM.
Katalog gratis.

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim

PC-Spiele, Lösungen
PC-Anwendungen, Kat-Disk
5.25" DM 2,- / 3.5" DM 4,-
- Briefmarken -

Just Games
Mittelweg 50
6000 Frankfurt 1

GEBAUERGEBAUER**GEBAUER**

AMIGA-Erw. 2, 2 MB	298,- DM
1 MB	89,- DM
Floppy	169,- DM
Trackball	148,- DM
PC-Floppy 5.25"/3.5"	129,- DM

Spiele für AMIGA-C64-ST-PC-Lösungen

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
0211/309233

TOPSOFT

SOFTWARE-VERSAND
Postf. 4, 8133 Feldafing

= = = = = = = = = = =

AMIGA * C64/128 * AMIGA-PD
C64/128-PD * Schneider CPC
ATARI ST * SEGA-MAST. SYST.
PC ENGINE * SEGA-MEGA-DRIVE
GAMEBOY * ATARI LYNX

Computerhardware / Zubehör
Gratisliste sofort anfordern !
Bitte Computertyp angeben !!!

KEDING`S
Softwareversand

ATARI ST:
Megatraveller*DM 71.90,Speedball*DM18.50
Gods* DM 67.50,Monkey Island* DM 78.–
AMIGA:
Ducktales* DM 64.50, Lemmings*
DM 60.50, E Motion* DM 20.–
Eye of Beholder DM 79.90
IBM:
Heard Of China DM 95.50, Buck Roger
DM 79.90, Shogun DM 25.50
C 64:
Second World*DM 25.50, N.A.R.C. *
DM 40.50, Ski or Die* DM 20.–
* deutsch

Kostenlose Preisliste anf., bitte System angeben ! Versandkosten 5.- DM +Nachnahmegebühr. Vorkasse 3.- Ab 100.- DM frei!

Nur Versand!
D.Keding
Auf der Hufe 16
4800 Bielefeld 1
Fax.0521/886260
Telefon: 0521/881738

FOR THE BEST IN THE WEST

COMPUTER GAMES
AMIGA PC C-64 ATARI
Preisgünstig! Nur Versand!

Herbert Behnke
Homburger Str. 79
6660 Zweibrücken
Tel.: 06332/14318

EISHOCKEY MANAGER
Eishockeymanager für 1-4 Spieler, Tabelle, Stadion, Transfermarkt, Eintrittspreise, Werbung, Trainingslager, Spielberichte, Trainerentlassung, etc. erwarten Sie für nur **DM 34!**

TANKBLASTER
Atemberaubendes Action-Game mit 100 Level für 1-2 Spieler. Verschiedene Panzertypen (2) und grafische Oberflächen.
Hier gehts um Sieg oder Niederlage für nur **DM 29,-** (1 MB!)

Hotline: 06241/76658
Alligator Games (17h-20h)

PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain Disketten für AMIGA und PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software • Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 • Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA * PC * C-64
GAME BOY * MEGA DRIVE

* Gebrauchtcomputer An- und Verkauf *
* Public-Domain für Amiga und PC *
* Hard- und Software für Amiga *

ML Computer
Im Ring 29, 4130 Moers 3
Tel: 02841-42249



Gewerbliche Kleinanzeigen

C-64 / 128 PD !

Günstig und schnell.

Fordern Sie den GRATISKATALOG an :

PD-SOFTWARE
Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Software und Zubehör für:

ATARI ST / XL / C16 / C64 / VC20 / AMIGA / CPC / PC / XT / AT / NINTENDO /

Info gegen 1,- DM Porto bei :

THE PROGRAM
R. Goth
An der Ludwigshöhe 4
W-8832 Weißenburg

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Haben Sie ein gutes Programm geschrieben und es bisher noch nicht veröffentlicht ?

Für gute Spiele (besonders mit neuem Spielprinzip) zahlen wir Ihnen bis zu 1.000,- DM.

Senden Sie uns Ihr Programm bzw. Demoversion incl. Beschreibung.

Peter K e i m
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/520765

GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's, Nintendo, Gameboy, NEC, Turbo GT, SEGA's Game-Gear, Atari Lynx, Preislisten gg. Freiumschlag unter :

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel. 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich ab 10 h

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:

Ingeborg Thurm
Postfach 16 71
7060 Schorndorf
Tel. 07181 / 21709

AMIGA BAVARIAN-

Publib-Domain, die deutsche Superserie mit nun 260 Disketten. Gratisinfo bei

Fried. Neuper
Postfach 72
8473 Pfreimd

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA ATARI ST PC C64 XL/XE CPC C16

NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

PD Soft- und Shareware aus Neumünster

GROSSE AUSWAHL

an internationaler und deutscher Software zu

SUPERPREISEN !!

5 1/4 Zoll ab 2,- DM
3 1/2 Zoll ab 3,- DM

Die Katalogdisketten mit den aktuellen Angeboten senden wir Ihnen gegen eine Portogebühr von 2,- DM zu.

PD Software
Frank Radzanowski
Krantorstraße 9
W-2350 Neumünster
Tel.: 04321/529073
Btx.: *2262255 #

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Ab sofort auch

"NEU - PROGRAMM - VERSAND"
auf AMIGA, ATARI, IBM und C-64
Bitte System angeben.

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

AMIGA ORIGINALPROGRAMME

aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

SUPER-TOLL-NEU- " BTX-ANBIETER "
UNTER: ***SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Auch Ankauf von Originalprogrammen
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

GAME-PLAY Videospiele

Wir führen Video & Computer-Spiele für :

SEGA Mega Drive, Nintendo Gameboy-NES America-Super Famicom, Game-Gear, PC Engine und Turbo GT, Lynx Amiga, IBM PC und Atari ST

Händleranfragen erwünscht !

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
Postfach 11 04
4837 Verl 1
Telefon : 05246 / 81184
Telefax: 05246 / 81270
Täglich 10 - 19 Uhr



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

0,000375

Pfennige täglich kostet eine ASM-SPEZIAL*, wenn man sie 20.000 Tage (oder 54,79452 Jahre) lang behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon die Norm???

DESHALB:



für nur 20,– DM





für ganze 30,– DM

- Sortiment nach Wahl!
- Solange Vorrat reicht!
- Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

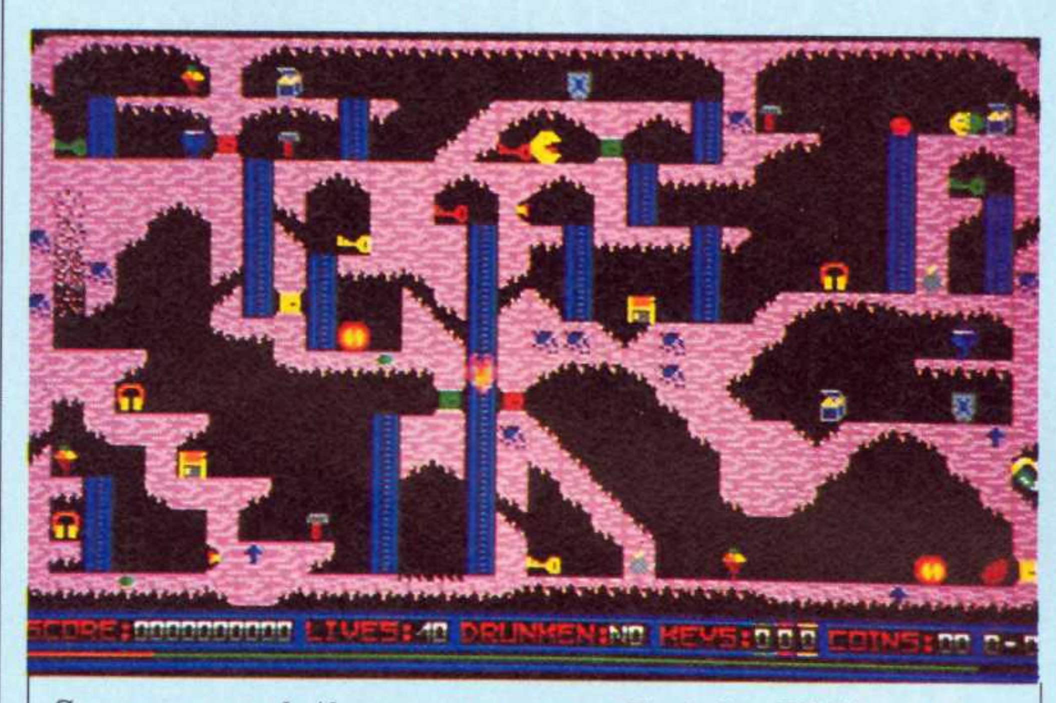
WO IST DAS SOMMERLOCH?

Eine berechtigte Frage, zumindest, was die Microwelle angeht. Während die Profis unter den Programmautoren schon unter der heißen Sonne schnarchen, nutzen ASM-Leser ihre Ferien dazu, neue Werke für ihre Microwelle zu kreieren. Ganz dickes Dankeschön an Carsten, Philip, Oliver und Kay, die es mir ermöglichen, Euch heute drei brandaktuelle Games vorzustellen. Das Tolle daran ist, daß wir – in diesem Fall der Tronic-Verlag – Euch alle Games zum Kauf anbieten können. Wer sein Produkt vorstellen oder eine Urlaubskarte vom Nordpol schicken möchte, schreibe an: ASM, Kennwort: Microwelle, Postfach 870, 3440 Eschwege. Euer Klaus.

THE SECRET CAVE

The Secret Cave ist ein typischer Vertreter des klassischen Jump-and-Run, wenngleich sich die Autoren Carsten Scholz und B. Klopsch einiges haben einfallen lassen. Ihr steuert eine Kugel durch einen mit vielen Extras und Gegnern gespickten Screen. Eure Aufgabe ist es natürlich, in einer bestimmten Zeit soviel wie möglich abzuräumen, um ins nächste Level zu gelangen. Leider machen Euch dabei einige Dinge das Leben ganz schön schwer.

So sorgt unter anderem ein „kühles Blondes" dafür, daß Eure Steuerung verrückt spielt. Ein „Eis" wiederum verschafft Euch mehr Energie – und damit zusätzliche Sekunden, die Ihr auch bitter nötig habt, denn so einfach, wie es auf den ersten Blick erscheint, ist das Game wirklich nicht. Da wird der Boden unter besagtem Kügelchen plötzlich brüchig und man landet eine Etage tiefer. Sanfte Landung. . .doch passiert Ihr diese Stelle erneut und steuert die Kugel ins Loch, so zerbricht sie beim Aufprall und ein Leben ist futsch.



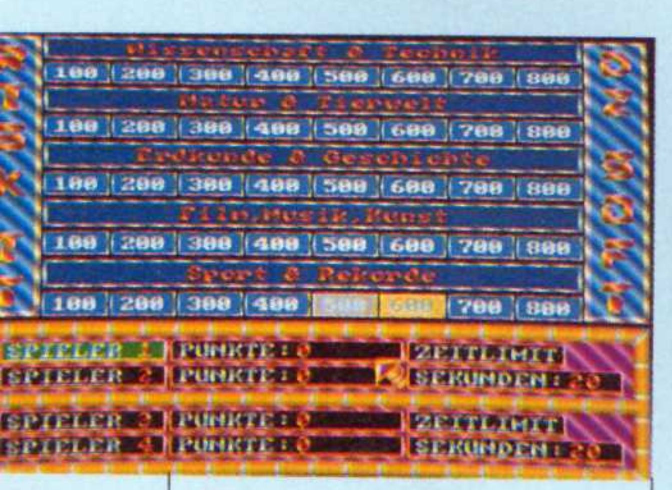
Spannung und Abenteuer erwarten Euch bei TSC!

Für bestimmte Passagen ist ein Schlüssel notwendig, der natürlich an den unmöglichsten Stellen herumliegt. Aber zwei Teleports helfen Euch, auf die richtige Plattform zu klettern und so dem tödlichen Feuer auf der mittleren Leiter auszuweichen.

Wer einen Sinn für Spiele dieser Art hat, wird auch an The Secret Cave seine helle Freude haben. Saubere Grafiken, dufter Sound und eine sehr hohe Motivation auch nach Stunden zeichnen dieses Spiel aus. Atari-Besitzer dürfen sich auf was gefaßt machen. . .

GESAMTEINDRUCK:
Jump-and-Run, das wegen der gelungenen Features und der witzigen Spielidee in keiner Sammlung fehlen darf.

● RISK IT



Witz und Intelligenz!

Für den Amiga hat sich Philip Grabbert ganz Besonderes einfallen lassen. Frei nach dem Motto „Wissen ist Macht" programmierte er Risk It, ein Quiz für einen bis vier Spieler. Weit über 2000 Fragen aus den Bereichen, die man zum Allgemeinwissen zählt, warten auf Euch. Für jede richtige Antwort gibt es zwischen 100 und 800 Punkten, wobei Euch drei mögliche Antworten vorgegeben werden.

Philips Spiel bietet aber eine gehörige Portion Witz.

Auch an aktuellen Fragen mangelt es nicht. Darüberhinaus gibt es Risiko-Fragen, bei denen man selbst seinen Einsatz bestimmt, der natürlich bei falscher Antwort – genauso wie bei allen übrigen Fehlentscheidungen – abgebucht wird. Ein weiteres Feature ist der JOKER 1000, wo – frei nach „Plinko"-Manier eine bestimmte Farbfolge gefunden werden muß, um so 1000 Pöngs einzuheimsen. Und schließlich gibt es auch noch Glücksbringer, die je nachdem zwischen 0 und 1200 Punkten bringen.

Besonders hervorzuheben ist der Sound: Die Unterlegmusik, die man gerne während des Spielens anläßt, und die FX (eine Sprachausgabe deutet an, ob Ihr richtig oder falsch liegt) und „Anklickgeräusche" lockern die gespannte Quizatmosphäre auf.

Im Hauptmenü läßt sich überdies der Schwierigkeitsfaktor, die Zeit, in der man sich für eine Antwort entscheiden muß, die Anzahl der zu findenden Felder beim Joker und die Zeit, in der dies geschehen muß, einstellen. Natürlich werden Highscores abgespeichert und die komfortable Mausbedienung ermöglicht ein Spielen auch vom Sessel aus.

Mit Risk It hat Philip nun auch den großen Commodore mit einem wirklich guten Quizprogramm verwöhnt, das zu zweit, dritt oder viert nochmal soviel Spaß macht.

GESAMTEINDRUCK:
Wer bisher vergeblich nach einem wirklich guten Quizprogramm für den Amiga suchte, ist mit RISK IT bestens beraten.



SPACEBALL

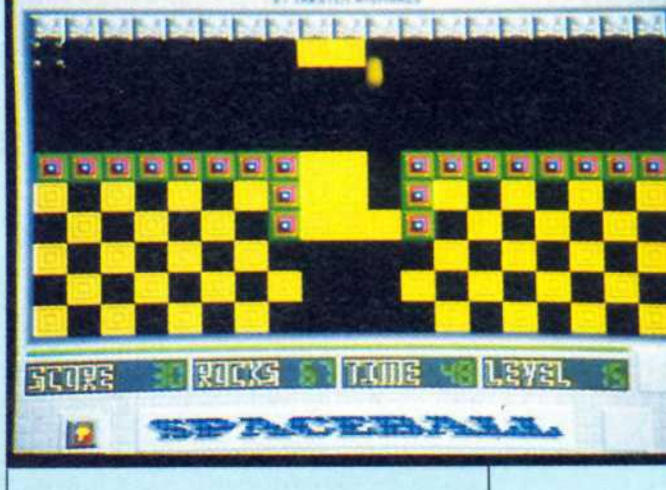
Der erste Eindruck kann täuschen ... diese Erfahrung mußte ich machen, als ich während der Amiga-Messe in Berlin von ASM-Leser OLIVER PANKOTSCH DAS SPIEL SPACEBALL zum Anschauen erhielt. Einen Ball mittels Farbtöpfen colorieren und gleichfarbige Symbole treffen, das ist nicht unbedingt neu, sagte ich mir. Aber in der heimischen Redaktion wurde ich sehr positiv überrascht. Bereits im ersten von sage und schreibe 150 (!) Leveln geht voll die Post ab.

So steht auf dem Screen der Name des Spiels, wobei die einzelnen Buchstaben in verschiedenen Farben gemalt sind. Eure Aufgabe besteht nun darin, in einer bestimmten Zeit das Spielfeld zu leeren und dann durch einen gekennzeichneten Ausgang ins nächste Level zu huschen. Wie bereits erwähnt, muß der Ball (der sich mit dem Joystick sehr gut steuern läßt – also nix mit Schlägern und so....) die jeweilige Farbe der zu treffenden Steine besitzen. Zu diesem Zweck sind verschiedene Farbtopfsymbole zu berühren.

Das Dumme daran ist, daß nirgendwo ein dunkelblauer rumsteht... und da mein Ball mit einem Mal gelb war, konnte ich diese Steine (und den ersten Versuch) vergessen. In höheren Ebenen gibt es Totenköpfe, die es unter allen Umständen zu meiden gilt, Gegner kommen über den Screen und jagen Euren Ball und vieles mehr.

Je nachdem, wieviele Steine es wegzuräumen gilt, differiert auch die Spielzeit. Eile und gutes Reaktionsvermögen sind angesagt – wer es nicht drauf hat, wird es bei SPACEBALL lernen. Ihr kommt übrigens nicht eher weiter, bis das Level gelöst ist. Habt Ihr es aber geschafft, so erhaltet Ihr die Möglichkeit, beim späteren Spielen gleich im letzten bewältigten Level anzufangen.

Neben der Highscoreliste am Schluß gibt es für jeden Level einen eigenen Highscore. Und: Für eigene Ideen kann man mit einem integrierten Editor 100 eigene Level gestalten! Nicht zuletzt wegen dieses „Extras“ macht SPACEBALL soviel Spaß - Amiganer wird es freuen, die anderen haben leider (noch) das Nachsehen.



Achtung, Totenköpfe!

GESAMTEINDRUCK: 150 vorprogrammierte und 100 eigene Level begeistern immer wieder aufs Neue – dieses Spiel wird man nicht aus der Hand geben.

SKAT 2000

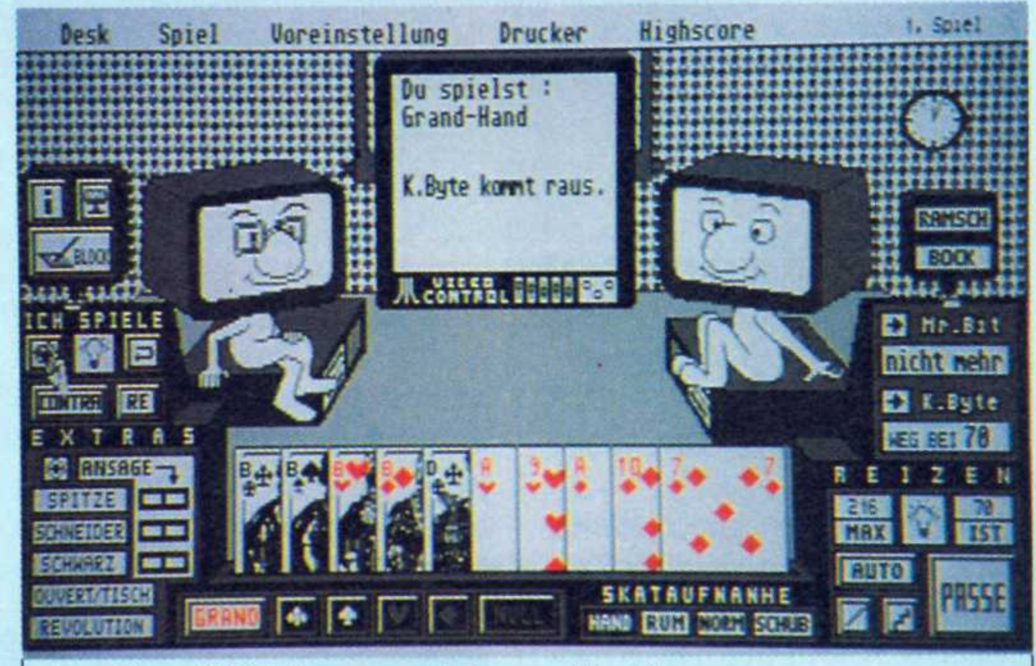
Als viertes und letztes Game vor der Sommerpause gibt es noch etwas für den Atari ST. Gleichsam ist es aber ein Programm, das man auf allen Computersystemen in dieser Form vergeblich sucht. Der Name sagt alles: SKAT 2000. KAY ELBERT hat damit den Beweis erbracht, daß ein Computer durchaus „menschlich“ handeln kann.

Vorab kann man sich für den Skat „streng nach den Regeln“ oder den „Kneipenskat“ entscheiden, bei dem auch „Spitze“, „Bock“, „Ramsch“ und „Revolution“ möglich sind. Desweiteren wählt man das Spielende, die Werte für „Grand“, wer beim „Ramsch“ den letzten Stich bekommt, wann „Bockrunden“ gespielt werden und ob beim „Nullouvert“ gleich oder nach der ersten Karte die „Hose runtergelassen“ wird.

SKAT 2000 richtet sich nicht nur an die Profis, sondern auch an Skatanfänger, wobei aber Grundkenntnisse vorhanden sein sollten. Wie bereits erwähnt, denkt der Computer wie ein Skatspieler aus Fleisch und Blut. So beherrscht er das „Schnibbeln“ ebenso gut wie das hohe Ausreizen eines erfolgsversprechenden, jedoch nicht „bombensicheren“ Blattes.

Ganz besonders hervorzuheben ist der „Block“, der nach einem Spiel wie aus einem Drucker von unten nach oben gescrollt wird und den Spielstand mitteilt. Automatisches Reizen und offene „Stockaufnahme“ sind weitere Möglichkeiten, die dieses Programm bietet.

Nach zwei Stunden Spielzeit mußte selbst ich, der seit Jahren aktiver Skatspieler ist und sicher eine gewisse Spielstärke habe, erkennen, daß meine beiden Computergegner eine ganze Menge draufhaben. Was mir an den beiden besonders gefällt, ist, daß sie sich nie beschweren, wenn ich mal einen Fehler mache. Nicht zuletzt deshalb ist SKAT 2000 für mich eine der besten Computersimulationen, die ich je zwischen die Finger bekommen habe.



Bei Skat 2000 kommt nicht nur Traffi raus ...

Mit SkAT 2000 wird ein Wunschtraum wahr – das ideale und in dieser Form einzigartige Lern- und Spielprogramm für alle Skatfreunde und solche, die es werden wollen.

Letzte Meldung

Wie aus gut unterrichteten Kreisen verlautet wird, ist nun auch das in der ASM 7/91 vorgestellte Mikrowellen-Spiel CHEMICON bei uns erhältlich. Wer dieses und/oder eines der anderen Games aus dieser Ausgabe bestellen möchte, sollte schnell die Seite 113 aufschlagen. Schöne Ferien – bis zur nächsten ASM. ■

Klaus Trafford

Eine Leiche für den Seelenfrieden



Nix los in der Bar . . .

CADAVER – THE PAYOFF

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Bitmap Brothers/ Image Works, **Muster von:** Hersteller

Die glorreichen Drei haben wieder zugeschlagen! Unter dem schon imageträchtigen Namen THE BITMAP BROTHERS haben die drei Brüder im Geiste wieder ein erfolgsversprechendes Werk auf die Beine gestellt. Und wer kennt nicht ihre Meisterwerke *Speedball* und *Xenon II*? Wie könnte man also ernsthaft befürchten, daß die jetzt erschienene Level-Disk zu CADAVER, genannt THE PAYOFF, den gewohnten Qualitätsstandard nicht erreichen werde? Jedoch: Bedenken sind erlaubt, handelt es sich doch bei Cadaver II (nennen wir es der Einfachheit halber so) um die Fortsetzung des Labyrinthspiels *Cadaver,* mithin also um ein Spiel, das auf einem Konzept aus dem Jahr 1983 beruht. In jenen legendären Pioniertagen, als die Bitmaps noch staunend um ihren Sinclair Spectrum herumkrabbelten, erschien mit *Knightlore* das erste Spiel einer ganzen Reihe von komplexen, ungewohnt motivierenden Labyrinthspielen – eine Umsetzung auf 16-Bit war da wohl nur eine Frage der Zeit.



Hier geht's wohl nicht weiter.

The Payoff spielt denn auch geschickt mit den Elementen von damals und der Technik von heute. Die Story um den Necromancer, den der Zwerg Karadoc in dessen Burg vernichten muß, ist ziemlich kalter Kaffee. Worauf es ankommt, ist lediglich die Tatsache, das Karadoc in der Burg unterwegs ist und diese erkundet. Türen gilt es mit Schlüsseln und magischen Sprüchen zu öffnen, Fallgruben müssen überquert, Schränke, Stühle und Tische müssen verschoben werden, um hoch gelegene Schalter zu bedienen oder aus Fenstern zu verschwinden. Mancherorts ist auch die Kombination von Gegenständen gefordert, bzw. müssen diese an andere Personen abgegeben werden, um so Informationen zu erhalten.

Der Spielablauf wurde von den Bitmap Bros. dabei so übersichtlich wie nur möglich gehalten: Die Räume werden in Parallelperspektive angezeigt, so daß der Blick auf die sowohl aufwendige wie auch liebevoll detaillierte Grafik frei ist. Sie dient beileibe nicht nur als Staffage, sondern kann zuweilen ganz überraschend an Bedeutung gewinnen. Wer denkt z.B. schon daran, daß unter dem Kopfkissen eines Bettes im stillen Kämmerlein ein gewaltiges Schwert versteckt ist? Rätsel dieser Art gehören noch zu den einfacheren bei Cadaver II, für andere knackige Situationen müssen schon mal Dutzende von Räumen untersucht werden.

Dabei fällt normalerweise die unbeliebte und doch notwendige Arbeit des Kartographierens an – nicht so bei Cadaver II! Das Programm übernimmt automatisch das Mapping und sorgt auch ansonsten für angenehmen Bedienkomfort. Die Icon-Steuerung ist perfekt und ermöglicht per Stick und Leertaste alle wesentlichen Handlungsmöglichkeiten.

Cadaver II ist ein Spiel, das nicht auf die Schnelle zu lösen ist, das mit seinen Rätseln und Labyrinthen für wochenlangen Spaß sorgt, das aber ebenso Durchhaltevermögen in Frust-Situationen verlangt, in denen man nicht mehr weiter weiß. Für ein altes Konzept dieser Art ist Cadaver II ansprechend umgesetzt und an manchen Stellen fein erweitert worden. Wer *Cadaver* mochte, wird diese Zusatzdisk lieben. Ansonsten muß man The Payoff nicht haben. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Altes Konzert – neue Umsetzung. *Fotos (3): Amiga*

KALIFORNISCHE TRÄUME

Bei SSI rauchen die Rechner. Neue Herbsttitel, Nachfolger und eine leckere Sammlung eröffnen die Saison. Wir zeigen Euch die ersten Fotos vom isometrischen SHADOW SORCERER, Action-Fantasy zum Angewöhnen. Was sonst alles noch in Arbeit ist, lest Ihr im Folgenden . . .



Schönstes 3-D und jede Menge Rätsel

SHADOW SORCERER ist im *Dragonlance*-Szenario angesiedelt. Vier von zwölf Fertighelden nehmen einen schier aussichtsloesen Kampf gegen eine üble Verschwörung auf. Die von schräg oben gesehene Welt erinnert an *Cadaver*, soll aber mit Rollenspielelementen gespickt sein. Auch GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER nimmt Gestalt an. Es ist das erste Abenteuer einer neuen *Savage Frontier*-Reihe.

Abgeschlossen wird dagegen die *Forgotten Realms*-Serie. Vierter und letzter Titel wird POOLS OF DARKNESS. Dafür klingt die Geschichte besonders schön: Die Städte des Moonsea-Landes sind in eine andere Dimension versetzt worden. Nach und nach müssen Einwohner und Orte ausfindig gemacht und gerettet werden. Wer eines der *Forgotten Realms*-Spiele verpaßt hat, darf sich freuen. SSI veröffentlicht eine COLLECTOR'S EDITION mit POOL OF RADIANCE, CURSE OF THE AZURE Bonds und SECRET OF THE SILVER BLADES – zum Preis eines Spiels! Allerdings werden die Titel nicht übersetzt.



SHADOW SORCERER: SSs neue Sicht der Welt
Fotos (2): PC

Zu guter Letzt wird an der Geschichte von BUCK ROGERS 2 gefeilt. Ein *Alchemy Device* wird voraussichtlich eine Hauptrolle spielen. Alle Rollenspiele werden zunächst für den PC entwickelt, dann auf den AMIGA und C 64 umgesetzt. Mehr über SSIs Projekte in der nächsten ASM! ■

EVA HOOGH

EIN GEFRÄSSIGES KERLCHEN



PACMANIA

System: Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Tecmagik, England, **Muster von:** Hersteller.

Pacman ist wieder da! Zahllose Umsetzungen und Varianten nach dem Ur-Automaten ist nun die 3-D-Version für das SEGA MASTER SYSTEM fertig. PACMANIA, schon in der Spielhalle ein Erfolg, wurde für die Achtbit-Konsole erstklassig herausgeputzt. TECMAGIK bearbeitete 22 Level, davon vier geheime. Drei der vier Hauptlandschaften sind anwählbar. Eine zusätzliche, versteckte ist ganz neu hinzugekommen. Jeder Abschnitt wird durch einen niedlichen Vorspann und eine Melodie eingeleitet. Weitere Geräusche sind leider auf ein Minimum beschränkt.

Der gelbe Smilie mampft sich flüssig durch die riesigen isometrischen Landschaften. Die sind genauso liebevoll gezeichnet wie die vielen Monster und Boni. Dank glücklicher Farbwahl ist die Pacwelt nicht nur elegant, sondern auch recht übersichtlich geworden. Smilie kann vor anrückenden Gegnerhorden flüchten, indem er die Monster überspringt. Mit etwas Übung kann er sie aber durch Landung auf ihren Köpfen unschädlich machen. Power-Pillen sollte er wg. Punktgewinn gezielt einsetzen.

Hoffentlich wird die Renaissance des Master Systems durch weitere Glanzpunkte verstärkt. Tecmagik hat jedenfalls einiges vorgelegt und verspricht noch mehrere Umsetzungen in diesem Jahr. Rekordverdächtig ist die acht(!)sprachige Anleitung.

Tatsächlich wünscht man Pacmania einen europäischen Erfolg. Das Spiel macht unglaublichen Spaß und ist dank Hüpfmöglichkeit einfacher als die 2-D-Variante. Ein wenig billiger, und der neu aufgemachte Klassiker hätte seinen Hitstern sicher gehabt. So verdient er allemal Hoch- und Beachtung. ■ *Eva Hoogh*



PACMANIA für das Sega Master System

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**10**
Sound	**3**
Spielablauf	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**

»PRIMA«





Deckel auf – Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugepufferte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,–**

Bestellnummer: M 100

Ihr habt keine Ratte im Haus? Kein Problem, wir schicken Euch eine!
Unser Hit-Stern-Maskottchen „Space Rat" für



nur **40,–**
(Ratte wird ohne Kamel geliefert!)

(Größe 18 cm)

Bestellnummer: M 500

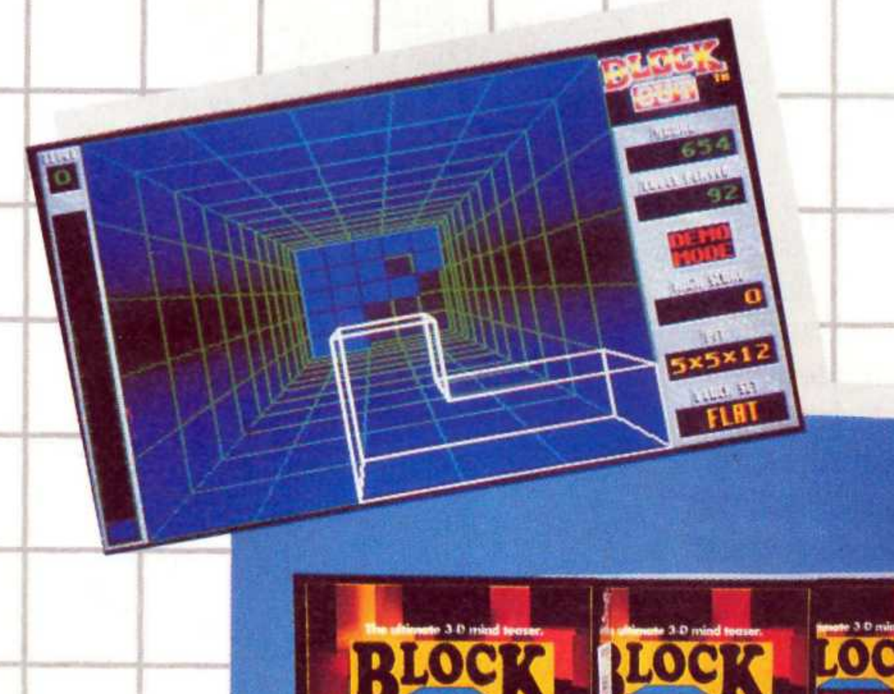
Ab sofort bei uns erhältlich:
Mit dem Super-Multinorm-Quickshot-Board geht Euch nicht so schnell die Puste aus!
Neuartige, geräuschlose Schalter, Portwahl, Autofire und zwei separate Feuerknöpfe überzeugen einfach.
Für Atari, Commodore, MSX, Amstrad. Sega & Kompatible!

39,95

Bestellnummer: M 200







BLOCK OUT – den „3 D-Tetris"-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST.
Der Preis:

49,95

Bestellnummer M 400

Irres Fliegen – tolles Angebot: Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disc JAPAN bei ASM für

49,95

Bestellnummer: M 300

(nur für Amiga erhältlich)

Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

ASM-Generalkarte

Inserentenverzeichnis



Inserent	Seite	Inserent	Seite	Inserent	Seite	Inserent	Seite
ALCOM ELECTRONICS	145	FUNTASTIC	55	KRANZ THEO	138	SOFT-SHOP	43
AMI-SHOWS	59	FLASHPOINT	15	LEISURESOFT	131	SOFTWORLD-OSUNA	147
ARBIROSOFT	73	FUNDUR	141	LIFETIMES	140	SOFTPOWER	140,142
ATARI	33	FUNNY SOFTWARE	91	M & B HARD & SOFTW.	143	THE SOFTWARE-MANIACS	136
BACHLER	37	GERMAN DESIGN GROUP	148	MICROPROSE	35,45,97	TISMAR + KÜHN	138
B.I.T.S DATENTECHNIK	140	GNADENLOS	117	MÜLLER	146	TOP 4	142
BOMICO	13,15,51,95,99,164	GRZYWACZEWSKI	141	MR-SOFT	147	TRONIC-VERLAG	41,61,63,69, 113,153,162
COMPUTER BOX	148	HAMO	47	OKAY-SOFT	145		
CRYSTAL SOFT	137	HEIDAK	28/29	PHILIPP MORRIS	2	TS DATENSYSTEME	16/17
DELTA-PD	107	JOYSOFT	31	RICHARTZ	139	UNITED SOFTWARE	109,121,163
DIGITAL MARKETING	67	KAROSOFT	71	RUSHWARE	53,64/65,105,111	WIAL	93
ECS	117	KONAMI	157	SCHLICHTING	139	WORLD OF WONDERS	123
ELECTRONIC ARTS	10/11,27	KONSOLE MIO	119	SOFT-EXPRESS	57	ZILLESOFT	144

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Karolinenstr. 71, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 7 41 07.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

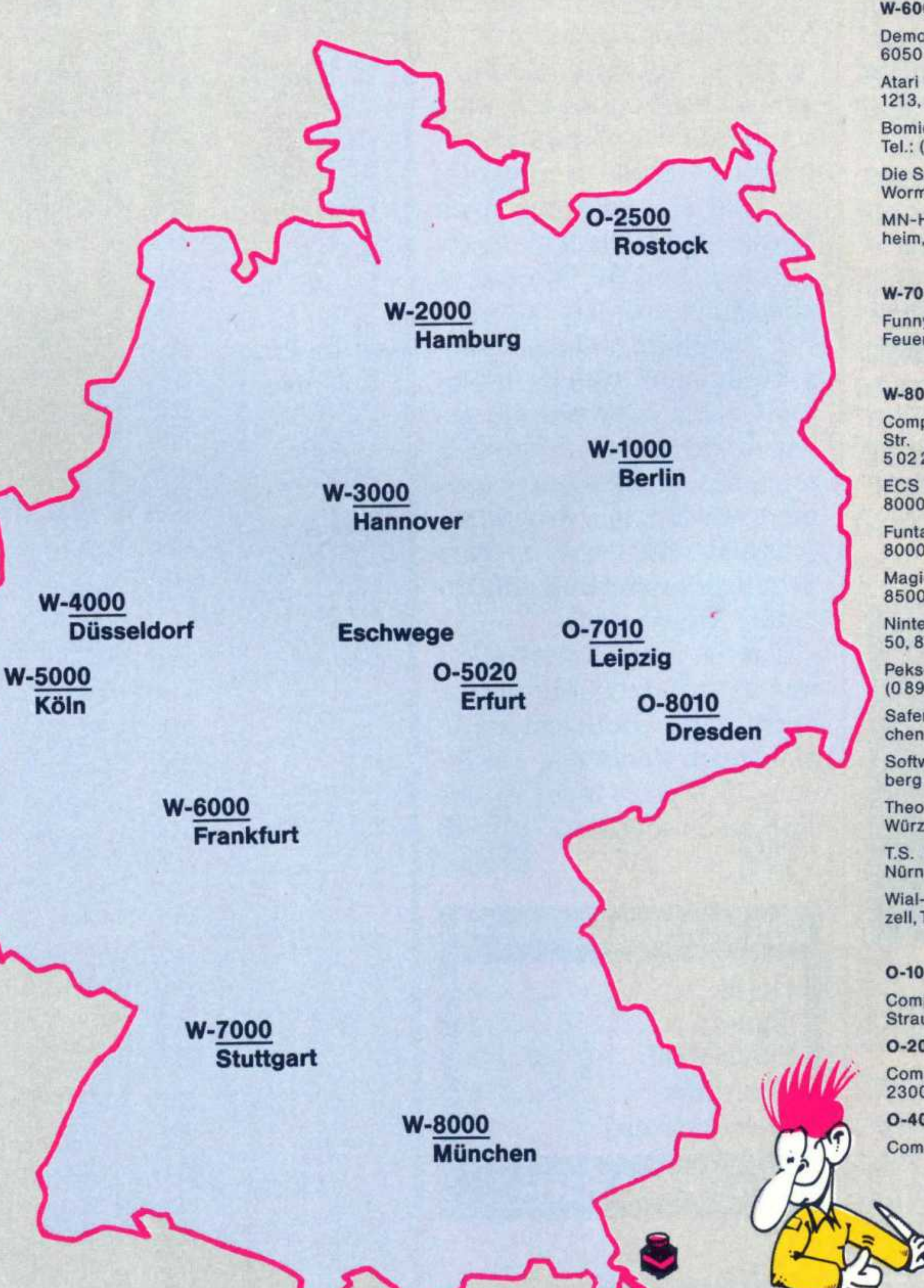
Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.



W-6000

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. 0 69/8 00 47 03 - 99

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 1 81 2 01.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 60 26 / 50 50 - 0

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (10/91) erscheint am 13. 9. 1991

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

Al Capone grüßt!



SHARKEY'S MOLL

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Muster von:** Hersteller.

1926, als es noch keine Consumer Electronics Show gab, war in Chicago trotzdem schon die Hölle los. Allerdings wurde damals nicht mit harmlosen Bits und Bytes hantiert. Molotov-Cocktails und Maschinengewehre waren gefragt. Das organisierte Verbrechen machte Riesendeals mit illegalem Alkohol, womit die Cops eher weniger einverstanden waren. Einer dieser wagemutigen Gesetzeshüter war Seargant Sharkey. Genau jener spielt auch die Hauptrolle in vorliegendem Ballergame.



Sharkey in Aktion! Foto: Amiga

Sharkey ist hinter Rubber Malone, dem hiesigen Gangsterboss her. Er will das Verbrechergesicht endlich dingfest machen und seine fiese Visage hinter Edelstahlgardinen sehen. Doch bis dahin ist es ein langer Weg, denn Malone hat selbstverständlich ganze Horden von Helferlingen hinter sich, die ihn bis aufs Messer verteidigen. So muß sich der Cop durch die einzelnen Stadtviertel kämpfen, lediglich in Begleitung von Susi, seiner geliebten wohlgeformten Fünfundvierziger.

Optisch stellt sich die Sache in horizontal scrollender Form dar, was, wie der gesamte Aufbau, verdächtig an das schon in die Jahre gekommene Game *Al Capone* erinnert, nur, daß die Grafik hier bei weitem nicht so gut ist. Al Capone war sauber und detailliert gezeichnet, Sharkey hingegen kommt eher drittklassig mit groben Sprites und lieblosem Hintergrund. So scrollt das Ding gemächlich vor sich hin, während zahllose Gangstersprites plus Gangsterautosprites ins Bild lümmeln, die dann mittels eines Fadenkreuzes anvisiert und per Mausklick eliminiert werden müssen. Für größere Gangsteransammlungen stehen Molotov-Cocktails bereit, die genauso wie die Munition während des Games aufgesammelt werden. Der Sound beschränkt sich auf magere Schußgeräusche und eine ordinäre Titelmelodie.

Das ist auch schon alles, was es in letzter Minute zu sagen gäbe. Vielleicht sollte man noch den Preis erwähnen: 25 Mark – mehr ist das Teil auch nicht wert! ■

Cruiser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«

GEWINNER aus ASM 6/91

Ein CD-Player geht an Marcus Hofmann, aus Miltenberg!

Gesammelte Werke ASM 8/9//91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action
2 PI R	06/91	114	Oldie
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender
3D Construction Kit	05/91	114	Blickpunkt
4D Sports Boxing	05/91	14	Sport
4D Sports Driving	04/91	66	Action
4D Sports Driving	04/91	66	Action
Action Stations	06/91	64	Strategie
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt
Advanced Destroyer Simulator	05/91	69	Strategie
*Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
*Adventures of Jackie Chan	04/91	90	Action
Aero Blaster (Mega Drive)	05/91	126	Action
*Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender
*Airline Transport Service	04/91	69	Strategie
*Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure
*Alpha Waves	01/91	45	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender
Animation Studio, The	05/91	44	Anwender
Apprentice	06/91	52	Action
Arcade Smash Hits	05/91	46	Action
Armour Geddon	08/91	93	Action
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action
Atomic Robokid (Sega Mega)	03/91	112	Action
Atomino	05/91	16	Strategie
Augusta Golf (Super Famicon)	08/91	118	Sport
Awesome	02/91	34	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
Back to the Future III	06/91	36	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action
BackGammon Royal	06/91	94	Strategie
Backgammon	04/91	48	Strategie
Badlands Pete	03/91	52	Action
Bandit Kings of China	08/91	72	Strategie
Battle Bound	06/91	41	Action
Battle Bull (Game Boy)	05/91	120	Action
*Battle Command	02/91	94	Action
Battle Golfer (Mega Drive)	05/91	121	Sport
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action
Battle Storm	03/91	88	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
Betrayal	05/91	68	Strategie
Big Box	02/91	112	Action
Big Box	08/91	63	Action
*Big Business	04/91	76	Strategie
Bigfoot (NES)	08/91	116	Action
Blade Warrior	01/91	68	Action
*Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie
*Blue Max	02/91	30	Strategie
*Boulderdash (Game Boy)	06/91	126	Action
Brainblaster	08/91	74	Strategie
Brat	05/91	72	Blickpunkt
Bridge Tutor	08/91	97	Strategie
*Bubble Bobble (Game Boy)	08/91	123	Action
*Bubble Bobble (NES)	05/91	128	Action
*Bubble Ghost	04/91	88	Action
*Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure
*Builderland	05/91	49	Action
Burai Fighter Deluxe (Game Boy)	05/91	122	Action
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
California Games II	06/91	10	Sport
CarVup	01/91	137	Blickpunkt
*CarVup	02/91	111	Action
Carcharodon - White Sharks	06/91	69	Action
Cardinal of the Kremlin, The	05/91	52	Strategie
Carthage	02/91	69	Action
*Castle of Illusion (Game Gear)	08/91	118	Action
*Castle of Illusion (Master System)	05/91	126	Action
Castlevania Adventure, The (Game Boy)	05/91	118	Action
Centerbase	06/91	35	Blickpunkt
Century	01/91	74	Action
Challengers	03/91	16	Action
Championship Run	02/91	48	Strategie
Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action
Chase H.Q. II	02/91	13	Action
Chemicon	08/91	154	Strategie
Chessmaster, The (Game Boy)	05/91	121	Strategie
*Chocks Away Mark 2	05/91	8	Strategie
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß
Chuck Rock	05/91	101	Blickpunkt
*Chuck Rock	06/91	56	Action
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie
*Chuck Yeagers Air Combat	08/91	18	Strategie
Cohort	06/91	34	Strategie
Command HQ	06/91	74	Strategie
Conflict	01/91	136	Strategie
*Contra	04/91	88	Action
Cortizone	04/91	67	Adventure
Cougar Force	02/91	46	Action
*Countdown	03/91	30	Adventure
*Covert Action	01/91	41	Adventure
*Crash Course	02/91	25	Action
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender
Creatures	03/91	47	Action
Crime Time	01/91	84	Adventure
Crime Wave	05/91	54	Action
Crown	03/91	87	Action
*Crystals of Arborea	06/91	46	Anwender
Cubulus	06/91	48	Strategie
Cyraid (Game Boy)	08/91	124	Action
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt
*Dangerous Seed (Mega Drive)	05/91	124	Action
Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action
Darius Twin (Super Famicon)	08/91	116	Action
Dark Spyre	04/91	78	Adventure
*Das Boot	03/91	58	Strategie
*Death Knights of Krynn	05/91	12	Adventure
Defender II	03/91	59	Action
Demon Wars	04/91	156	Action
Demoniak	04/91	46	Blickpunkt
Demoniak	06/91	38	Adventure
Denver Presente	05/91	131	Education
Der Preis ist heiß	08/91	61	Strategie
Deutsch IIII Rechtschreibtrainer	05/91	92	Anwender
Dexterity	06/91	122	Strategie
Dexterity (Game Boy)	06/91	122	Strategie
Dick Tracy	02/91	79	Action
Dick Tracy (Mega Drive)	05/91	120	Action
Die 3erReihe	04/91	74	Action
Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
Die Unendliche Geschichte II	03/91	28	Action
Disc	05/91	13	Action
DiscMagCreator	08/91	99	Anwender
Ditris	05/91	54	Strategie
Donald und das magische Alphabet	03/91	128	Anwender
Dragon Breed	02/91	0	Action
Dragon's Lair II - Time Warp	03/91	61	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Dragons Lair - The Legend (Game Boy)	08/91	125	Action
Duck Tales	03/91	14	Action
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
Eagle's Rider	02/91	76	Action
Eco Phantoms	08/91	71	Action
Elemental Master (Sega Mega)	03/91	117	Action
*Elite Plus	08/91	36	Strategie
*Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure
Enchanted Land	04/91	42	Action
Encounter	06/91	16	Action
Englisch I/II	02/91	56	Anwender
*Enterprise	05/91	34	Action
Eswat	02/91	154	Action
European Journeys	04/91	52	Blickpunkt
*Exterminator	02/91	93	Action
*Eye of the Beholder	05/91	30	Adventure
*FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
*F1 Race (Game Boy)	06/91	122	Action
Fantastic Four 2	02/91	54	Action
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
*Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action
Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender
Fatal Labyrinth (Mega Drive)	06/91	121	Action
Fate - Gates of Dawn	05/91	10	Blickpunkt
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Feudal Lords	05/91	100	Strategie
Filekat 2.0	04/91	80	Anwender
Final Command	02/91	68	Adventure
*Final Fantasy Legend, The (Game Boy)	06/91	124	Adventure
*Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action
*Final Match Tennis	06/91	6	Sport
Final Whistle	04/91	36	Sport
Finale	02/91	70	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
First Samurai	08/91	28	Blickpunkt
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
Flicky (Mega Drive)	08/91	114	Action
Football Simulation	01/91	98	Sport
Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action
Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Freakin Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action
Fremdsprachentrainer Englisch	06/91	110	Strategie
Fremdsprachentrainer Spanisch	08/91	110	Anwender
Full Blast	04/91	60	Action
Gain Ground	04/91	84	Action
Galactic Empire	03/91	66	Adventure
*Galleons of Glory	05/91	18	Strategie
Gazza II	03/91	64	Sport
Geisha	02/91	14	Action
Gemx	04/91	99	Strategie
Ghengis Khan	05/91	74	Strategie
Ghost Battle	08/91	60	Action
Ghost Chaser	05/91	98	Action
Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
Globetrotter	01/91	12	Action
Glücksrad	06/91	44	Strategie
*Go	06/91	94	Strategie
*Gods	05/91	42	Action
Golden Axe	02/91	44	Action
Goldrush	04/91	60	Action
Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender
*Gradius III (Super Famicom)	03/91	115	Action
*Great Courts II	03/91	60	Sport
*Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport
*Hard Drivin' II	04/91	30	Action
*Hard Nova	01/91	10	Adventure
*Harmony (Game Boy)	05/91	130	Action
Heart of China	08/91	132	Blickpunkt
Heart of the Dragon	08/91	17	Action
Heatseeker	01/91	90	Action
Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action
Heavyweight Champ (Sega Master)	08/91	114	Sport
Heavyweight Championship Boxing (Game Boy)	08/91	123	Sport
Hill Street Blues	05/91	50	Blickpunkt
*Hill Street Blues	06/91	60	Strategie
Hole In One (Famicon)	06/91	120	Sport
Hollywood Collection	03/91	48	Action
Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action
Hunt for Red October, The	04/91	50	Action
Hydra	05/91	114	Blickpunkt
Hydra	08/91	53	Action
I play 3D Soccer	02/91	112	Sport



Gesammelte Werke ASM 8/9//91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Ilyad	06/91	32	Action
In Your Face (Game Boy)	08/91	125	Sport
IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
Insects in Space	04/91	79	Action
Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß
International Ice Hockey	05/91	46	Sport
International Karate (Game Boy)	08/91	122	Action
Iron Sword Wizards & Warriors II (NES)	08/91	113	Action
Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie
Ivan "Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
*Jahangir Khan W.CH. Squash	08/91	40	Sport
Jaleco Rally Big Run (Super Famicon)	08/91	117	
Jaleco Rally Big Run (Super Famicon)	08/91	117	Action
James Pond (Mega Drive)	06/91	118	Action
*Je finis - Tu finis	06/91	108	Anwender
*Jet Fighter II	08/91	54	Strategie
*Joe Montana Football	08/91	50	Sport
*John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Judge Dredd	04/91	61	Action
*Junction (Mega Drive)	06/91	116	Strategie
*Jungle Jim	06/91	62	Action
Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Kamikaze	02/91	66	Action
Kathedrale	08/91	44	Blickpunkt
Kengi	05/91	56	Strategie
*King's Quest V	02/91	8	Adventure
Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
Kung Fu Master (Game Boy)	08/91	122	Action
*La Monde des Affaires en francais	06/91	109	Anwender
Lakers vs. Celtics	06/91	117	Sport
*Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure
Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
*Latein Zeitentrainer	04/91	53	Education
Le Francais Debutants	05/91	95	Anwender
Legion (PCEngine)	02/91	107	Action
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
*Lemmings	04/91	6	Strategie
*LexiCross	06/91	30	Strategie
*Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Line of Fire	03/91	57	Action
*Links	04/91	8	Sport
Locomotion	06/91	62	Action
Loderunner	05/91	110	Oldie
Logical	06/91	63	Blickpunkt
*Logical	08/91	34	Strategie
*Loopz (Game Boy)	06/91	123	Strategie
Lorna	04/91	111	Action
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Lupo Alberto	04/91	111	Action
Mad TV	08/91	136	Blickpunkt
Magic Candle	08/91	38	Adventure
Magic Serpent	06/91	54	Action
Mario Andrettis Racing Challenge	08/91	12	Sport
Marus Mission (Game Boy)	08/91	123	Action
Match Pairs	02/91	58	Anwender
Mathematiktrainer	05/91	94	Anwender
Mega Mighty Intro Designer	04/91	42	Anwender
*Megapanel (Mega Drive)	05/91	125	Strategie
Megatraveller	08/91	9	Adventure
*Merchant Colony	06/91	98	Strategie
*Metal Masters	04/91	58	Action
*Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action
*Midwinter II	08/91	55	Strategie
*MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
Mig29 Soviet Fighter	06/91	67	Action
*Mighty Bombjack	04/91	136	Action
Monster Business	08/91	10	Action
Monster Pack Vol.1	06/91	96	Action
*Moonbase	04/91	72	Strategie
Moonshine Racers	05/91	70	Blickpunkt
Moonshine Racers	06/91	8	Action
Ms. PacMan	08/91	111	Oldie
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
*Mystic Hunter (Mega Drive)	08/91	112	Action
Mystical	02/91	65	Action
*Napoleon	06/91	40	Strategie
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Nightshift	02/91	40	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action
Ninja III	04/91	16	Blickpunkt
Ninja Rabbits	06/91	96	Action
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
No Exit	01/91	94	Action
O.B.Y. 1	08/91	63	Blickpunkt
Obitus	03/91	73	Adventure
Oil's Well	02/91	59	Action
Oktalyzer	08/91	95	Anwender
*On the Road	01/91	96	Strategie
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Harrier	01/91	70	Action
Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Orbit 2000	06/91	62	Action
Out Run (PCEngine)	03/91	120	Action
Outzone	06/91	17	Blickpunkt
Outzone	08/91	8	Action
P.P Hammer and his pneumatic Weapon	06/91	12	Action
*Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Paperboy (Game Boy)	05/91	122	Action
*Parodius (Game Boy)	06/91	126	Action
Penthouse	04/91	12	Strategie
Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
*PGA Tour Golf (Mega Drive)	06/91	118	Sport
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action
Play Action Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Pole 500	01/91	92	Sport
Ponkotsu Tank (Game Boy)	05/91	123	Action
Populous (Super Famicon)	08/91	117	Action
Power Up	08/91	14	Action
*PowerMonger	02/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Predator II	08/91	70	Action
Prehistoric Tale, A	04/91	100	Action
Prehistorik	08/91	159	Action
*Premier Collection	05/91	96	Action
Pro Sport Challenge	08/91	52	Sport
Probotector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
*Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
*Puzznic (NES)	05/91	128	Strategie
Quadrel	02/91	81	Strategie
*Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
*RType (Game Boy)	06/91	124	Action
Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
Ralf Glau Edition	06/91	59	Strategie
Ranx	02/91	68	Action
RC Aero Chopper	06/91	68	Strategie
*Red Baron	03/91	40	Strategie
Reederei	03/91	67	Strategie
Renegade Legion Interceptor	02/91	36	Strategie
Return of Medusa	05/91	65	Blickpunkt
Revelation !	04/91	64	Strategie
*Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure
Robo Squash	04/91	89	Action
Robocop (Game Boy)	06/91	123	Action
Rolan's Curse	05/91	119	Action
Rolan's Curse (Game Boy)	05/91	119	Action
Rygar	04/91	85	Action
S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
Saint Dragon (PCEngine)	03/91	124	Action
Second Front	02/91	42	Strategie
Security Alert	08/91	98	Action
Sega Master Mix	01/91	33	Action
Sexy Droids	04/91	50	Blickpunkt
Shadow Blasters (Mega Drive)	05/91	122	Action
*Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
*Shanghai	06/91	123	Strategie
*Shanghai (Game Boy)	06/91	123	Strategie
*Shanghai (Lynx)	04/91	85	Strategie
Shanghai II	04/91	113	Strategie
Shiftrix	06/91	45	Blickpunkt
Shiftrix	08/91	42	Strategie
Shooting Stars	04/91	73	Action
Shuffle	03/91	64	Strategie
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
*Sim City/Populous	06/91	12	Strategie
Skate or Die: Bad 'n Rad	04/91	92	Action
Skull & Crossbones	05/91	114	Blickpunkt
Skull & Crossbones	06/91	8	Action
Skystrike +	01/91	84	Action
Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
Snowball in Hell	06/91	62	Action
Soccer Mania	03/91	17	Sport
*Software Edition Vol.1	05/91	28	Action
*Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Soul Crystal	05/91	65	Blickpunkt
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Assault	05/91	67	Action
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
*Space Quest IV	05/91	6	Adventure
*Speedball II	01/91	16	Action
Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Spirit of Adventure	06/91	112	Blickpunkt
*Spirit of Adventure	08/91	94	Adventure
Spirit of Excalibur	04/91	56	Adventure
*Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Star Control	02/91	66	Action
Star Sage I	06/91	58	Adventure
Startrader	08/91	16	Strategie
*Stellar 7	02/91	110	Action
Stormball	08/91	14	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Street Sports	04/91	60	Sport
Strider II	01/91	134	Action
Striker	03/91	96	Sport
Stundenglas, Das	04/91	128	Kopfnuß
Summer Camp	03/91	56	Action
Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
Super Cars II	06/91	47	Action
*Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Monaco G.P.	06/91	53	Sport
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
Super Volleyball (Mega Drive)	05/91	118	Sport
*Superskweek	01/91	92	Action
Swap	04/91	114	Strategie
*Switchblade II	08/91	46	Action
Swiv	05/91	48	Action
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
*Tactic (Archimedes)	08/91	36	Action
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Tangram	08/91	62	Strategie
Team Suzuki	03/91	10	Sport
*Team Yankee	01/91	54	Strategie
Technocop	04/91	92	Action
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Businessman	01/91	30	Anwender
*The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
*The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
The Keys to Maramon	08/91	60	Adventure
The Killing Cloud	06/91	50	Action
*The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
*The Power Pack	01/91	66	Sport
*The Savage Empire	03/91	46	Adventure
*The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Think	04/91	94	Blickpunkt
Think Twice	04/91	48	Strategie
Tiger Heli (Mega Drive)	05/91	126	Action
*Tilt!	08/91	52	Strategie
TimeComposer	05/91	96	Anwender
*Toki	08/91	6	Action
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Trampoline Terror	04/91	86	Action
Traps 'n'Treasures	05/91	64	Blickpunkt
*Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turn 'n' Burn	05/91	98	Action
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
*Turrican II	03/91	72	Action
Ultima III	04/91	116	Oldie
Ultima VI	04/91	125	Kopfnuß
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Ultimate Chess Challenge (Lynx)	08/91	114	Action
*UMS II	06/91	14	Strategie
Valis III (PCEngine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Verytex	08/91	113	Action
Verytex (Mega Drive)	08/91	113	Action
Viz - The Game	06/91	99	Action
Vokabeltrainer Italienisch	05/91	91	Anwender
Volfied (Mega Drive)	06/91	118	Action
Volley Fire (Game Boy)	05/91	130	Action
Warbirds (Lynx)	08/91	117	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
*Warlords	04/91	68	Strategie
Warzone	08/91	49	Blickpunkt
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
White Magic	06/91	65	Action
*Wing Commander	02/91	117	Strategie
*Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
*Wonderland	01/91	6	Adventure
World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
*World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wortschatztrainer/Rätsel	04/91	75	Education
Wrath of the Black Manta (NES)	05/91	128	Action
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Wrestleball (Mega Drive)	05/91	119	Sport
Xiphos	01/91	70	Action
*ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zeliard	03/91	47	Action
?Nam	06/91	66	Strategie









Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K. verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Matthias Siegk (mats)

Redaktion
Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Eva Hoogh (ev), Ulrich Mühl (uli), Klaus Segel (cruiser), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Dirk Fuchser (df), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun

Comics
Matthias Neumann, Stefan Bayer

Titel
Thomas Thiel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street, London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2C, 8000 München 82, Tel: (089) 4 39 10 87, Fax: (089) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste
Nr. 5 ab 1. April 1991

Repräsentant im Ausland
Great Britain
Huson European Media
Gerald Rhoades-Brown
10/11 The Green Business Centre
The Causeway
Staines
Middlesex
TW18 3AL
Telephone No: 0044-784 469900
Fax No. 0044-784 469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17
Telefax: (0 56 51) 300 18

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kasssel GmbH
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co. KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß- Einzel- und Bahnhofsbuchhandel, Österreich, Schweiz)

Abonnement
Jahresabonnement (11 Ausgaben)
DM 74, Ausland DM87,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesem Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richardt
Tel.: (0 56 51) 300 11

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 300 11
Telefax (Redaktion) (0 56 51) 300 15
Telefax (Verwaltung) (0 56 51) 3 00 14
Hotline (0 56 51) 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 3 00 16-1

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867





Stellen Sie sich vor, bei Ihrem Kiosk schlägt der Blitz ein, der Bahnhof brennt ab, der Supermarkt wurde von UFOs geklaut, die Tankstelle ist unterwegs zum Erdkern . . .

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DESHALB

ABO

100 % PREISWERT

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

100 % SCHNELL

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

100 % KOMPLETT

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in Nr. ______ Seite ______ erschienene

☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung

☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______________

☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

Hiermit bestelle ich …

☐ **ASM** für mindestens 11 Ausgaben (1 Jahrgang)

☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Inlandspreise: 11 Ausgaben ASM 74,– DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM

Auslandspreise: 11 Ausgaben ASM 87,50 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

☐ **ASM** ☐ **ASM-Special** als Geschenk-Abonnement.

Lieferanschrift (bei Geschenk-Abo Anschrift des Empfängers)

☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Lieferadresse)

Straße, Nr./Postfach

W- 0- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um 4 bzw. 11 Ausgaben, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr./-Inhaber

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** — zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt. (Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht:
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufschreibens zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige das durch meine zweite Unterschrift.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM

Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für

☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeige) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:

☐ **Biete an** ☐ Hardware ☐ Software

☐ **Suche** ☐ Hardware ☐ Software

☐ **Tausch**

☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit**
☐ **Geschäftsverbindungen**
☐ **Verschiedenes**

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

ASM-BAZAR

☐ 1 MB Speichererweiterung/Uhr & Neuromancer 149,– DM

☐ Multinorm Joystick 39,95 DM

☐ Amiga-JET & JAPAN-Scenery-Disk 49,95 DM

☐ Block Out (☐ Amiga, ☐ ST, ☐ PC) 49,95 DM

☐ Plüsch-Space-Rat 40,– DM

BÜCHER (solange der Vorrat reicht!)

☐ **Das Neue Computer Hassbuch** 7,50 DM

☐ **Space Rat-Intergalaktisch** 7,80 DM

HEFTE (solange der Vorrat reicht!)

☐ **Das ASM-MEGA-PACK** Jahrgang 1990 60,– DM
10 Ausgaben komplett incl. 1 Sammelordner

☐ **10er-PACK**, Sonderausgaben 1 bis 10 30,– DM

☐ **5er-PACK**, Sortiment wie angekreuzt 20,– DM

Ich bestelle die Sonderausgaben Nr. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

☐ **Ich bestelle folgende ASM/ASM-Special:**

(Solange der Vorrat reicht, sind alle ASM und ASM-Specials auch zum Einzelpreis erhältlich!)

ASM-ACCESSOIRIE

☐ **ASM-Sammelordner,** 2 Stck. **16,80 DM**

☐ **ASM-Space-Rat-Shirt,**
M **oder** XL (bitte ankreuzen) **20,– DM**

☐ **VGA-Spielebox, Version 2.0** **49,– DM**

MICROWELLE/SOFTWARE

☐ Risk IT (Amiga) 29,– DM

☐ Spaceball (Amiga) 29,– DM

☐ Chemicon (Atari ST) 29,– DM

☐ Skat 2000 (Atari ST) 29,– DM

☐ The Secret Cave (Atari ST) 29,– DM

\+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM)

Gesamtbetrag ______________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen zusätzlich eine Nachnahmegebühr von 7,50 DM anfällt. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.



»ABONNEMENT«

Absender

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

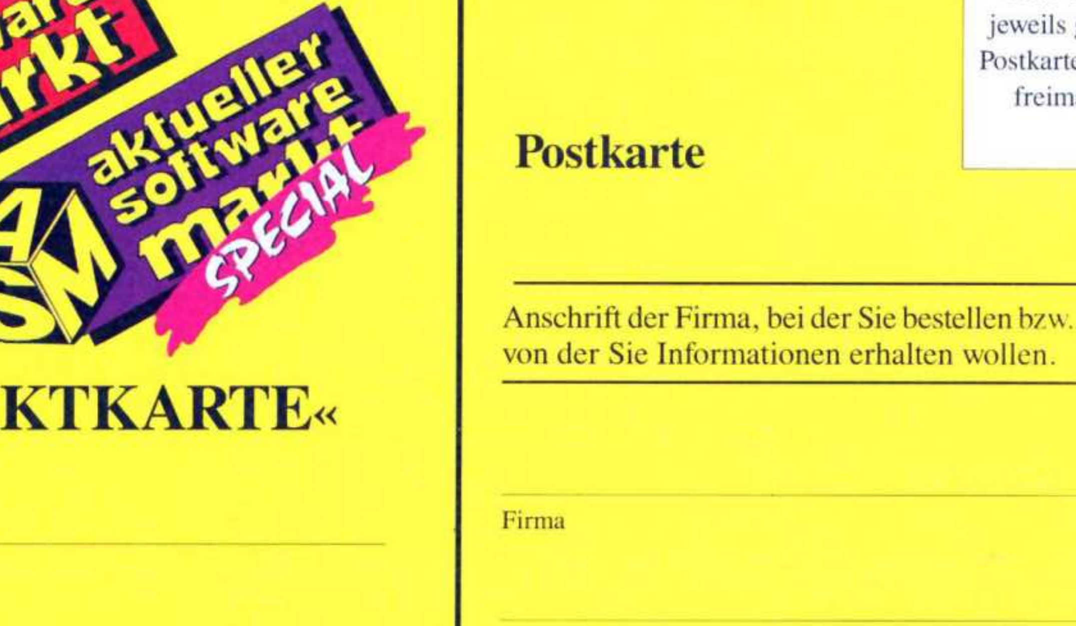
W- O- PLZ/Ort

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Postkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen. ▼

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort



»BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die umseitig ausgewählten Produkte.

Name

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 7,50 DM (nur innerhalb der BRD).

Datum — Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

WIE BITTE STAUNT MAN BAUKLÖTZE?

Joey hätte so glücklich werden können: Sein Leben lang als Bauarbeiter Fundamente gegossen, Steine geschleppt und verputzt. Dann plötzlich die Mille im Lotto. Doch nun fängt der Streß erst richtig an, denn Joey will bauen - sein eigenes Haus! Jetzt zeigt sich, ob Sie linke Hände haben: Denn Joey braucht Hilfe, Ihr Part beginnt. Vorsicht, tieffliegender Zollstock. Ja, und gleiche Steine bitte zusammenfügen, aber schnell ...zu spät. Treffer - das war die Malerrolle. Also, bitte nochmal gleiche Steine zusa... Achtung, die Rohrzange! Au weia, Reaktionen wie `ne Schlaftablette, was? Mal sehen, ob Ihr Partner geschickter ist. Ein digitales Bauherrenmodell für einen Joystick und zwei linke Hände.

Ein farbiges A2 Poster gehört zum Spiel.

BUILD-IT

DAS BAUHAUS

Für AMIGA und C-64.





Überall im guten Fachhandel erhältlich.



Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein · Tel. 0 45 22/13 79

MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe bringt seine berühmte Mannschaft in die europäische Arena der Knockout-Klubwettkämpfe, einschließlich Europameisterschaft, Europapokal der Landesmeister, Super Cup, UEFA Cup und Clubweltmeisterschaften, die jedes Jahr in Japan stattfinden.

Spielprogramm: 4-Spieler-Option (Benutzung des 4-Spieler-Joystick-Adapters Amiga & Atari ST), vollständige Torwartkontrolle (Amiga & Atari ST), völlig neuartige kontrollmethoden einschließlich Einzelschuß und Nachschuß, neue Ersatzspieler (animierter 1 MB Amiga), Nummer der Spieler auf dem Hemd (Amiga & Atari ST), Einblendung des Namens des Spielers mit Ballkontakt, voller Bildschirm (Amiga), gelbe und rote Karten, Ausscheiden, zeitlupe (1 MB Amiga), Spieler-Statistiken im Wettbewerb, Speicheroption für 7 Spiele (Amiga & Atari ST), 170 Vereinswappen der bekanntesten europäischen Mannschaften (Amiga & Atari ST), Elfmeterschießen während der Meisterschaften, wahlweise Optionen für Action, Management oder vollständige Simulation.

